Часть тиража комплектуется двумя CD: лучшее с диска DVD!

Часть тиража комплектуется DVD: 4,7 GB игровых материалов!

№ 4(71)`2003

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Первая российская Конференция Разработчиков компьютерных Игр Два дня сплошных сюрпризов ⇨ **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield** Вороненый перелив шестой радуги ⇨ **Enclave** Дайте Злу шанс! ⇨ **Компьютерный спорт и Госкомспорт** А есть ли мальчик? ⇨ **Master of Orion 3** "Счастье есть, его не может не быть" и "Третья часть убила сериал": два авторитетных взгляда на долгожданный релиз ⇨ **Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения** Пилоты в полном восторге, издатель потирает руки, патч - на нашем диске ⇨ **Elder Scrolls III: Tribunal** ⇨ Манчкины! Вас ждут огромные донжоны! ⇨ **Князь 2: Кровь титанов** Продолжение фанатского банкета ⇨ **Leisure Suit Larry** Спасибо Ларри за наше счастливое детство! ⇨ **Пишем Interactive Fiction** Завершающая часть академического труда

Big Mutha Truckers

Reckless Driver рекомендует





Rayman 3: Hoodlum Havoc

Сделан для детей, играют родители



Delta Force - Black Hawk Down

Ястребы, которые не падают

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



ISSN 1680-3264

Превью: "Магия войны", The Triangle, You Are EMPTY, Axle Rage, Deep Space Saga, "Проект Метатрон", "Периметр", "Вивисектор: Зверь Внутри", "Вий: История, рассказанная заново", Ostrich Runner, Painkiller, Alien Legion, x10, American McGee's Oz, Yager, Squad Assault: West Front, Ground Control 2: Operation Exodus, Empires: Dawn of the Modern World, Captain Scarlet and the Mysterons, The Movies, "История [illegible]" (Chariots of War), F1 Challenge '99-'02, Urban Freestyle Soccer, Downtown Run, Speedball Arena, Cycling Manager 3, Moto XXX, Restricted Area, "Златогорье 2", Syberia 2.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 71
Апрель 2003 г.

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская

Главный редактор
Игорь Бойко

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин

Работа с CD и DVD
Юрий Пашолок

Корректоры
Алена Лукаш
Ирена Алекперова

Арт-директор
Дмитрий Ароненко

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский

Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(*http://www.ritlabs.com*)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 58.000 экз.

Цена свободная.



Всем привет!

Времена не выбирают, не нами сказано, но как верно подмечено. Никто сейчас не в состоянии предсказать, какой gameover будет у иракской войны, и какие у нее будут адд-оны и сиквелы. И очень хочется надеяться, что не будет локализаций. Ассоциация этой войны с игрой появилась с самого ее начала, когда американцы и англичане наблюдали за ее стартом исключительно на экранах всевозможных мониторов, сжимая в руках те или иные джойстики. Теперь стороны уже втянулись в варгейм, напичканный мини-забавами из области FPS. Не обошлось и без stealth action со стороны саддамовских федаинов, да и команды Search & Rescue уже отправили первые двухсотые грузы. Что касается всех причастных президентов, то для них этот конфликт прежде всего является RPG. Новые уровни набираются чуть ли не ежедневно, а полученные поинты устремляются в прокачку предвыборной харизмы. Мир опять раскололся на тех, кто с, и тех, кто не с; причем разлом на этот раз прошел по совершенно новой траектории, развалив еще недавно крепкие и давнишние союзы, единства, братства и общности интересов. Остается только желать, чтобы все это не зашло далеко настолько, что некому будет по этой теме сделать компьютерной игры.

Времена не выбирают, но жизнь продолжается. В третьей декаде марта в Москве прошла первая в истории России Конференция Разработчиков компьютерных Игр, и очень здорово, что данный первый блин оказался в меру пышным, вкусным и с начинкой. На Западе подобные мероприятия (в этом году оно прошло в Сан-Хосе, США) способно поспорить по масштабам с E3. У нас все было значительно скромнее, но все участники остались весьма довольны, а это самое главное. Молодежь индустрии продемонстрировала впечатляющий потенциал и адекватные амбиции, акулы бизнеса заключили взаимовыгодные контракты, а журналисты не упустили возможность получить свежайшую информацию и завести перспективные знакомства. По окончании все дружно согласились, что такие события надлежит устраивать и впредь. Единственное пожелание к организаторам - подобрать к очередному форуму подходящее помещение и оснастить что-то вроде пресс-центра, в котором можно было бы не только попить чаю, но и скопировать материалы на болванку или отослать электронную почту.

Подробный отчет о конференции и представленных на ней игровых новинках читайте в этом номере.

Времена не выбирают, вот они и продолжают нас удивлять. На этот раз пришлось разбираться со статусом столь почитаемого в нашей стране компьютерного спорта (киберспорта). Спровоцировало меня на этот подвиг общение редакции с представителями Союза киберспортсменов России, которые решили, что мы мало освещаем этот самый спорт. В результате проведенного расследования выяснилось, что... знаете, не буду пересказывать статью, много чего интересного выяснилось.

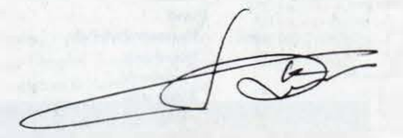
Времена не выбирают, но апрель наступает ежегодно и регулярно. Поэтому в текущем номере вам могут встретиться материалы, содержащие в себе элементы розыгрыша. Их не так много как нам хотелось бы, но они есть. Да и артельный труд на этот раз содержит два десятка историй из серии "Хотите - верьте, подите - проверьте". О том, что было, и о том, чего не было. Что-то подобное наверняка происходило или еще произойдет с каждым из вас, если есть желание поведать об этом миру - напишите нам о своих приключениях.

Среди изюминок номера - большой рассказ о квестовом сериале Leisure Suit Larry, усиленный интервью с его создателем Элом Лоуи, двойное ревью (Шаповалова и Алаева) Master of Orion III, огромный разбор почты (почему-то многие из вас считают "почту" одним из самых интересных разделов журнала). Интернет-раздел в этом номере отсутствует, к нашему искреннему сожалению и по техническим причинам - сказалась смена офиса. Обещаем отыграться в очередных номерах.

И еще одна приятная мелочь - мы потолстели на целых шестнадцать полос. Не буду утверждать, что это сделано в ответ на ваши многочисленные просьбы, Нави просто растет и развивается.

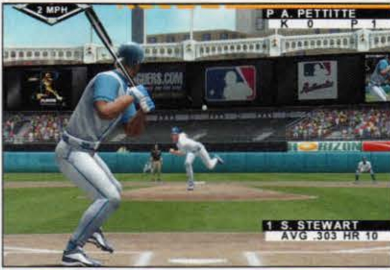
Отдельное личное спасибо всем, кто прислал пожелания о наполнении прилагаемых к журналу дисков.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



Подписка!!! Стр. 175

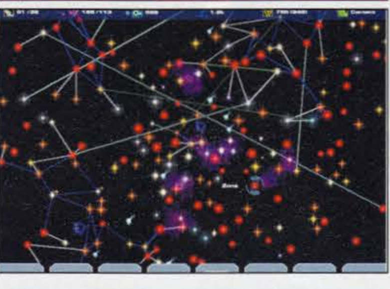
КОНКУРС - стр. 3













Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Конкурс: Наушники к бою!

На наши позиции надвигаются стратегические CD из журнала "Навигатор игрового мира" при поддержке межконтинентальных DVD. На каждом из них в директории "конкурс" находится набор музыкальных треков под конспиративными кличками 1,2,3... и т.д. Наша задача: узнать настоящие имена всех MIDI и mp3, отправить шифровку в "Навигатор" и получить приз. Наушники к бою!

Задание первое: самое легкое

Напиши нам, какой трек, из какой игры. Заметь, мы даже не спрашиваем, кто их написал *(хотя, если ты сможешь назвать композиторов, это будет, несомненно, плюс)*

Например:

Трек №1

Игра: "Мастдаер 2: смерть мегалузера"

Задание второе: гораздо сложнее

Не забудь указать свои имя, фамилию, контактный телефон и обратный адрес.

Задание третье: очень сложное

Отправь нам письмо по адресу: г. Москва-182, а/я 2 или на e-mail: navigat@aha.ru, с пометкой " Наушники к бою!". Ответы принимаются до 15 мая.

Задание последнее: невероятно тяжелое

Жди, пока мы не подведем итоги конкурса.

Занявший первое место получит **DVD-ROM Pioneer**. Для тех, кто займет не первое, а скажем второе или третье место, в качестве поощрительных призов припасены **Антивирус Касперского Personal PRO**.

RRC Focus Distribution

Призы предоставлены компанией RRC Focus Distribution - эксклюзивным дистрибутором DVD-ROM Pioneer N.V. и Лабораторией Касперского

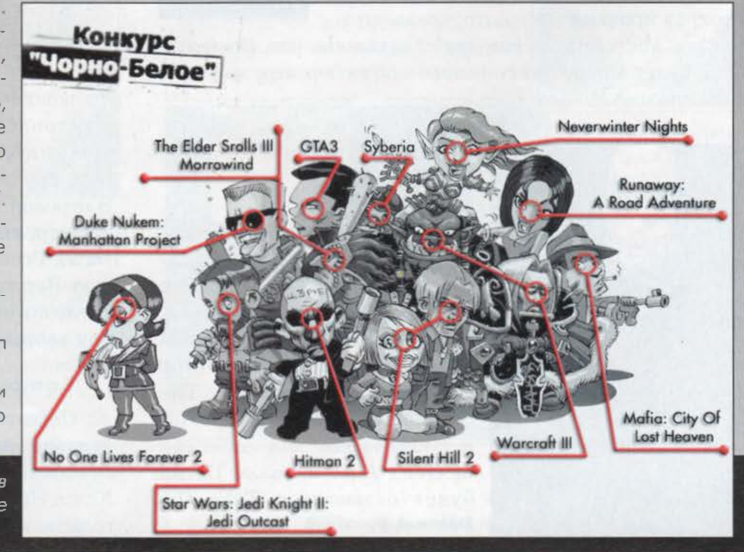
Итоги конкурса "Чорно-белое" (см. Навигатор №1)

Не слишком-то сложный конкурс "Чорно-белое". При этом непровильные ответы конечно же были. Кто-то Newerwinter Night с Dungeon Siege перепутал, а кто-то Кейт Арчер и вовсе Лорой Крофт назвал. Случалось само собой и просто невезенье: например, Олег Дробяцкий был в полете стрелы от призо, но не угадал Оскара из Syberia. Часто путали: безымянного бандита из GTA 3 с Макс Пейном, о темного морровиндского эльфо с индейцем из "Завоевания Америки". Кто-то отправил принца Артоса прямо в гости к Дьябле... Но все ровно количество правильных ответов не поддавалось исчислению.

Выбрав наугад из кипы бумажных и электронных писем, мы узнали, что:

- главный приз (чорный 56K Foxmodem USB) получил Александр Миллер;
- поощрительные призы (Интернет-Переводчики ПРОМТ) выиграли Павел Великосельский, Александр Словиковский, Дмитрий и Антон Титовы.

P.S. Только Дмитрий Пузь и Александр Колесников угадали Пакмена, но он был не чорным, а совсем даже зеленым и в конкурсе не участвовал.



Новости

Андрей Иванов
Владимир Чаплыгин
Алексей Ратушкин
Юрий Пашолок
Дмитрий Ароненко

Это интересно

Война с варезными сайтами продолжится в Европе



В апреле в странах Евросоюза вступает в силу закон, предусматривающий уголовную ответственность для администрации сайтов, которые каким-либо образом способствуют незаконному распространению продуктов, защищенных авторскими правами. Закон принят в соответствии с директивой Евросоюза и, в первую очередь, направлен на борьбу с незаконным распространением компьютерных программ. – А.Р.

Жизнь замечательных людей



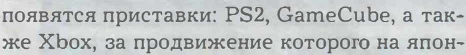


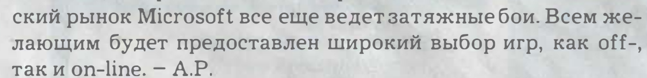
Не знаю, существует ли подобная книжная серия на Западе, но книга, о которой пойдет речь, является ярким примером современной биографической литературы. Называется она "Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture" и посвящена, как нетрудно догадаться, биографии двух Джонов, Кармака и Ромеро, а также истории создания игры Doom и тому влиянию, которое она оказала на массовую культуру. Автор - David Kushner. Издатель - Random House. Дата выхода книги – начало мая этого года. – А.Р.

Консоли и интернет-кафе



Впереди планеты всей как всегда оказалась Япония. Теперь в каждом Интернет-кафе Страны Восходящего Солнца появятся приставки: PS2, GameCube, а также Xbox, за продвижение которого на японский рынок Microsoft все еще ведет затяжные бои. Всем желающим будет предоставлен широкий выбор игр, как off-, так и on-line. – А.Р.







"Он пропоет мне новую песню о главном."

Автором заглавной композиции к выходящей пятнадцатого мая игре Enter The Matrix станет Chris Vrenna, один из создателей известной группы Nine Inch Nails, автор музыки к фильмам The Scorpion King, Tomb Raider и таким играм, как American McGee's Alice и Quake. Песня будет называться Take the Pill. – А.Р.

"Классика" понятие относительное



Xbox – платформа молодая, но, оказывается, и для нее найдется немало игр, уже претендующих на звание классических. По крайней мере, так считает Michel Cassius, директор по маркетингу Xbox, объявивший о выходе в свет одиннадцатого апреля первого коллекционного издания игр-бестселлеров по общей цене в тридцать евро. Вот их полный список:

- **AmpedTM: Freestyle Snowboarding** (Microsoft Game Studios)
- **Dead or Alive III** (Microsoft Game Studios)
- **Max Payne** (Take-Two/Rockstar)
- **Oddworld: Munch's Oddysee** (Microsoft Game Studios)
- **Project Gotham Racing** (Microsoft Game Studios)
- **Rallisport Challenge** (Microsoft Game Studios)
- **Spiderman** (Activision)
- **Tony Hawk's Pro Skater 3** (Activision)
- **Wreckless** (Activision)
- **Moto GP** (THQ)
- **Crash Bandicoot** (Vivendi Universal)
- **Buffy the Vampire Slayer** (Electronic Arts)
- **James Bond: Agent Under Fire** (Electronic Arts)
- **Burnout** (Acclaim Entertainment)

Это, конечно же, не все "классические" игры. Серия будет продолжена. А убежденным сторонникам PC предоставляется прекрасная возможность посмеяться над смелой интерпретацией термина "классика" и позавидовать черной завистью приставочникам, получившим так много и сразу. – А.Р.

Сухарики по-нашенски

В очередной раз проанализировав состояние рынка, было принято решение переименовать известную марку сухариков в "Сухарики Кланские". Среди ароматов для пропитки ожидаются "С оружейным дымком", "Труп врага всегда пахнет хорошо" и "Третьи сутки в засаде". Выпуск одноименного сорта пива пока под вопросом.

Live-музыка

Electronic Arts с гордостью сообщило, что специальный аудиодиск от компании EA Sports Trax с музыкальным сопровождением к спортивному симулятору NBA Live 2003 удостоился от "Американской ассоциации звукозаписывающей индустрии" статуса платинового. Это значит, что его тираж перевалил за отметку в один миллион экземпляров. В игровой индустрии такой факт наблюдается впервые. Например, диск с довольно известными саундтреками из Tony Hawk Pro Skater 3 не отличался столь высокой популярностью. Напомним, что в NBA Live 2003 вошло 12 композиций, среди которых следует выделить специальный NBA livestyle mix творения Snoop Dogg "Get Live". – В.Ч.

Соник в телевизоре

Согласно информации, полученной с сайта XenGamers, недавно компания Sega провела совещание, на котором обсуждались пути развития проекта Sonic. Продюсер серии Юдзи Нака (Yuji Naka) заявил о том, что уже в апреле этого года по японскому каналу TV Tokyo пройдет мультиплика-



Обложка самого первого "Соника"

ционный сериал про супер-ежика под названием Sonic-X. Европа и Америка эти приключения Соника увидят только к концу года.

Очередной сериал должен стать хорошей рекламной акцией синему ежику, так как кроме него Sega планирует выпустить в этом году целых четыре новые игры про Соника. Две из них Sega продемонстрирует на грядущей E3 (Electronic Entertainment Expo) в Лос-Анджелесе в мае. - А.И.

Черви бывают разные



Недавно в Сети появился необычный почтовый червь. Он получил название Bibrog-B, а необычность его заключается в том, что для маскировки своей сущности он встроен в простенькую игрушку-тир (см. скриншот). Если пользователь запускает приложенный к письму .exe файл, то, пока он играет, червь укореняется на его машине и готовится к новому путешествию через контакт-лист почтового клиента. Более подробную информацию о том, что такое Bibrog-B и как с ним бороться, можно найти по адресу http://www.sophos.com/virusinfo/analyses/w32bibrogb.html. - А.Р.

Resident Evil и телефон доверия



Компания Capcom открыла в Англии телефонную линию психологической помощи людям, играющим в игры серии Resident Evil. Всякий, позвонивший по телефону, услышит двухминутную запись, составленную профессиональным психологом. Мягкий женский голос заверит геймера в том, что звука шагов за спиной не следует бояться, и что зомби не имеют дурной привычки разгуливать по ночным улицам и приставать к прохожим. PR-отдел компании без тени иронии заявляет, что "Resident Evil - это слишком страшно" и что они искренне желают, чтобы доведенный до нервного срыва игрок знал, что "помощь всегда рядом". - А.Р.

Награды академии



Академия интерактивных наук и искусств на шестой церемонии награждения лучших игровых проектов ушедшего 2002 года, объявила список игр-победителей. Игры выдвигались по тридцати номинациям, из них стоит отметить следующие:

Grand Theft Auto 3 - лучшая экшен-игра для PC

Medal of Honor - лучший экшен от первого лица для PC

Battlefield 1942 - лучшая компьютерная игра года

Neverwinter Nights - лучшая ролевая игра для PC

The Sims: Unleashed - лучший симулятор для PC

Madden NFL 2003 - лучшая спортивная игра для PC

WarCraft 3: Reign of Chaos - лучшая стратегия для PC

The Sims Online - онлайн-проект года

Grand Theft Auto: Vice City - лучшая экшен-адвенчура для консолей

Tekken 4 - консольный файтинг года

Metroid Prime - лучшая консольная action от первого лица

Tom Clancy's Splinter Cell - консольная игра года. – А. Е.

Непрофессионалы играют и выигрывают



9 Марта завершилась второй сезон Non proffi TDM 4x4 ligue, где принимало участие 13 команд из Москвы и близлежащих городов. Основная борьба в финале развернулась между командами DarkSide из города Железнодорожного, победителями первого сезона, и закаленным в кровопролитных боях с профессионалами кланом Mirrors Team. Так же жаждала отмщения команда Monster City, в первом сезоне занявшая 5-6 место, и являющаяся организатором и завсегдатаем клуба, где оное мероприятие проводилось.

В итоге победил опыт, второе место досталось железным парням, а хозяевам пришлось довольствоваться третьим. Также стоит отметить хорошую игру команд Fear Overdose и Future Sport, хоть и занявших четвертое-пятое места, но изрядно потрепавши нервы противников в отборочных играх.

Посмотреть на чудеса ловкости, меткости и сыгранности вы можете в демках с финала лиги, расположенных на нашем DVD. - Д.А.

1 место - MiRRoRs TeaM
2 место - DarkSide
3 место - Monster City
4 место - Fear Overdose
5 место - Future Sport

Эхо войны

Гром пушек в Персидском заливе докатился и мира компьютерных игр. В данном случае агрессором выступило пра-



вительство Германии, а жертвой оказались Electronic Arts. Двадцать пятого марта официальным распоряжением правительства одна из недавно вышедших игр компании была внесена в "черный список" игр, пропагандирующих насилие. Игры, попадающие под такое определение, согласно германским законам, запрещено рекламировать в какой бы то ни было форме, в том числе, выставлять в витринах магазинов. Правда, их все-таки разрешается продавать (только совершеннолетним). Несложно догадаться, что игрой, вызвавшей такую негативную реакцию у немецких чиновников, оказались C&C Generals. Больше всего германские власти были возмущены методами ведения войны Всемирной Армией Освобождения (Global Liberation Army). – А.Р.

Китайцы тоже возмущены C&C Generals



Ворота императорского дворца, площадь Тяньаньмэнь

Германия оказалась не единственной страной, ополчившейся на новую серию C&C. По сообщению информационного агентства Orange Today, китайские геймеры возмущены тем, как в игре изображена их страна.

Несмотря на то, что действие игры происходит в 2020 году, а все стороны игрового конфликта вымышлены, китайцы считают, что именно их страна показана как оплот мирового терроризма, родина безумных фанатиков, различных военных технологий, связанных с ядерным оружием и злобных хакеров. Особенно китайских игроков задел тот факт, что в игре можно уничтожить центральную площадь Пекина Тяньаньмэнь. По их представлениям такого кощунства нельзя допускать даже в шутке, которой, по большому счету, является вся игра Command & Conquer Generals. - А.И.

Вести с полей (анонсы, отмены, сроки релизов)

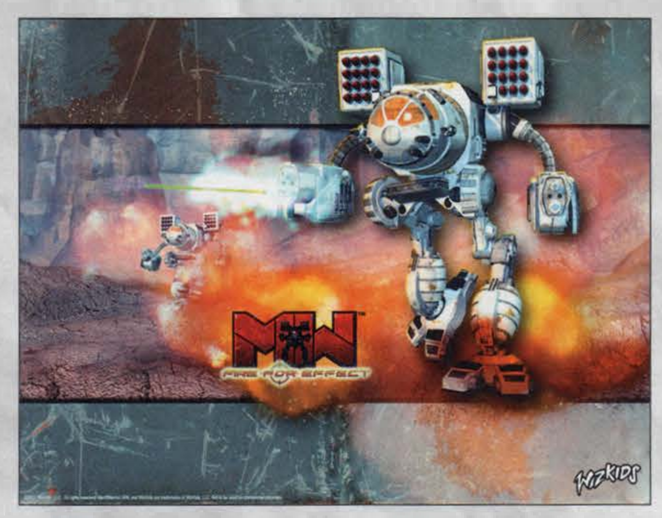
Круши все и вся!

Компания Vivendi Universal Group совместно с Universal Int. Studios анонсировала кроссплатформенный проект The Hulk. Разумеется, среди платформ числится и персональный компьютер. Будет уместно напомнить, что герой игры явля-



ется одним из популярных персонажей Marvel Comics. Ученый Брюс Баннер (он же Hulk) подвергся некоему гамма-излучению, в результате чего стал обладать невероятной силой. Например, он способен запросто ухватиться руками за ствол башенного орудия танка, поднять многотонную махину в воздух, раскрутить и, словно метатель молота на Олимпийских играх, забросить ее подальше. Что касается стиля игры, то это будет классическая смесь из action и adventure. Релиз состоится вместе с премьерой одноименного полнометражного фильма, который появится на экранах мировых кинотеатров 20 июня сего года. – В.Ч.

MechWarrior комиссовали



На форуме сайта FASA Studios появилось сообщение команды разработчиков о том, что все работы над дальнейшим развитием серии компьютерных игр MechWarrior свернуты. Разработчики планируют заново пересмотреть саму концепцию симулятора боевых роботов.

Вот выдержка из сообщения: "В последние месяцы прошла волна настойчивых просьб прояснить ситуацию с будущим брэнда MechWarrior на PC и с проектом MechWarrior 5. Несмотря на то, что в разработке самое деятельное участие принимают очень талантливые люди, проект решено заморозить. Тому было несколько причин, и основная из них заключается в том, что мы обеспокоены тем, что жанр не способен развиваться в качественном отношении. Поймите, это трудное решение продиктовано, прежде всего, заботой об интересах игроков. Все мы любим MechWarrior и считаем своим долгом продолжать серию. Мы планируем создать MechWarrior заново, так, чтобы приятно удивить старых и привлечь новых фанатов..."

А тем временем кинокомпания Paramount ведет переговоры с компанией Wiz-Kids, владеющей ныне торговой маркой MechWarrior и создающей его новое настольное воплощение. Естественно, речь идет о съемках фильма по вселенной боевых роботов. Если переговоры завершатся успешно, то сценарий напишет Дин Дэвлин (Dean Devlin) – известный голливудский продюсер и автор сценариев к таким фильмам как "День Независимости", "Годзилла" и "Звездные Врата". - А.Р.

Найдите десять отличий



Пресс служба английского издательского дома Codemasters поведала, чем будет отличаться PC-версия TOCA Race Driver от своего собрата на второй PlayStation. Во-первых, мощности персонального компьютера позволяют одновременно помещать на трассу 20 машин, когда как на PS2 данный список ограничен 14 "лошадками". Во-вторых, нам обещают повышенную детализацию трасс, плюс переработанную модель повреждений. Остальные параметры остались без изменений: 42 машины, 38 трасс и 13 чемпионатов. – В.Ч.

По секрету всему свету



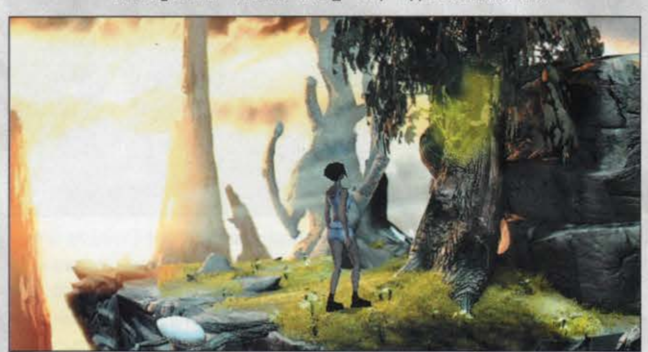
На фанатском форуме поклонников аркадного сериала Rayman один из разработчиков компании Ubi Soft как бы невзначай сообщил, что четвертая часть популярной игры не за горами. Официально не анонсированный проект находится на самой первоначальной стадии перехода на новый графический движок и говорить о каких-то особенностях геймплея пока что рановато. Ориентировочная дата релиза Rayman 4 намечена на конец 2004 года. – В.Ч.

Neighbours From Hell – делаем пакости соседям



Двадцать седьмого февраля компания JoWooD Productions объявила о скором выходе игры Neighbours From Hell. Согласно сюжету, взаимоотношения у героя игры с соседями испортились окончательно, причем как раз по вине этих самых соседей. И теперь он мстит им, пробираясь в их дом и устраивая разные пакости. Такова основная идея игры. Судя по имеющимся в Сети скринам, внешне все это будет выглядеть как горизонтальный скроллер с непритязательной, но забавной мультяшной графикой. Релиз намечен на апрель. - А.Р.

The Longest Journey продолжается



Компания Funcom объявила о готовящемся продолжении The Longest Journey. Председатель совета директоров Funcom прокомментировал это так: "несколько лет и журналисты и фанаты требовали от нас продолжения, теперь мы готовы признать, что они его заслужили" (ах, спасибо, спасибо, мы заслужили потратить еще $40). Пока что известно только, что TLJ 2 будут делать те же люди, что и оригинальную игру, а еще она станет мультиплатформенной. Вся остальная информация, включая возможного издателя, тщательно приберегается для E3. - А.Р.

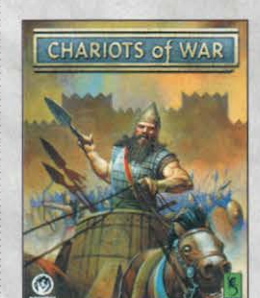
Поклонникам Formula 1





Похоже, что в скором будущем коллекция симуляторов гонок Formula 1 пополнится еще одним экспонатом. Спортивное подразделение Electronic Arts – EA Sports в настоящее время занимается разработкой игры под названием F1 Challenge '99-'02. Авторы обещают 17 трасс, 34 гонщика, 44 болида и 14 команд. Уникальный физический движок, высокое графическое исполнение и режим сетевой игры прилагаются. Релиз намечен на май. – А. Е.

"История Империй" от Snowball



Компания Snowball сообщила о заключении договора со шведской студией Paradox Entertainment на издание на территории России тактической пошаговой стратегии "История Империй" (оригинальное название: Chariots of War).

Действие игры разворачивается на землях Ближнего Востока и Се-



верной Африки за 2000 лет до нашей эры. Выбрав одну из 10 сторон, игроку предстоит взять в свои руки контроль над ее экономикой, военными силами и дипломатией. Покоряя новые территории, вы сможете преумножить богатство и величие своего народа и написать собственную историю.

"История Империй" выйдет в начале лета в рамках совместной игровой линейки "1С"/snowball.ru(tm). – A.E.

Cold Zero – локализация началась



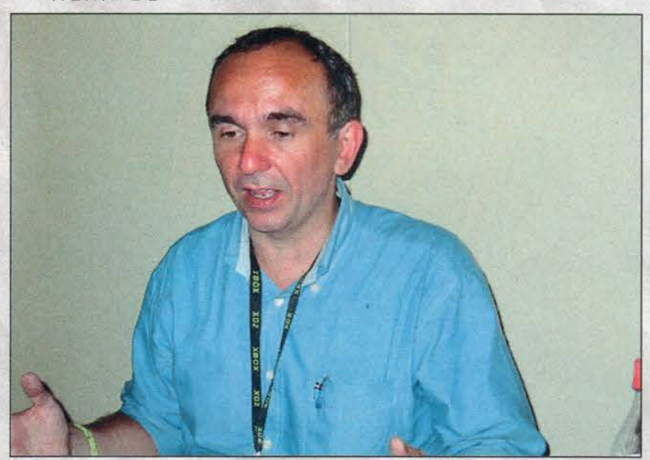
"Руссобит-М" сообщила о начале работы над локализацией экшена от третьего лица с элементами стратегии "Cold Zero: Финальный Отсчет" (оригинальное название - Cold Zero: The Last Stand) от компании JoWooD Productions. Локализацией игры занимается студия Revolt Games. – A.E.

Warlords IV: перемены на фронте



Strategic Studies Group разделилась. Новообразованная студия Infinite Interactive получила "в наследство" права на брэнд Warlords и материалы находящейся в разработке четвертой части известной стратегической серии. Работу над проектом Warlords IV: Heroes of Etheria продолжает возглавлять Steve Fawkner, автор предыдущих частей. Четвертого марта разработчики заявили о перезаключении контракта с Ubi Soft, будущим издателем игры. Так что Warlords IV все-таки увидит свет, хоть и не весной, как это было обещано ранее, а в конце года. - A.P.

Activision издаст новый проект Питера Молинье



Известный издатель Activision сообщил в начале марта о приобретении права на издание нового проекта Peter Molyneux, игры под названием The Movies. В Lionhead Studios уже вовсю идет работа над этой необычной стратегией. Игроку будет предложено взять на себя роль владельца голливудской студии и провести ее от времен становления "фабрики грез" в двадцатых годах до современности. В вашей власти будет возможность нанимать персонал, составлять съемочные группы, выдавать им сценарии, а потом демонстрировать результаты их труда на премьерных показах и зарабатывать на прокате своих шедевров. Обещано также множество способов непрямого воздействия на ваших подопечных. Появиться игра должна только в 2004 году. - А.Р.

Wright Flyer Game - подарок к круглой дате



В этом году человечество празднует столетие полета братьев Райт. Грандиозный праздник состоится по этому поводу в декабре на американской авиабазе Китти Хоук в Северной Каролине. Кульминацией торжеств станет полет точной копии аппарата братьев Райт. Сейчас эта самая копия проходит испытания в аэродинамической трубе. А фирма Octagon, сверяясь с данными испытаний, доводит до ума виртуальный тренажер для подготовки пилотов к декабрьскому выступлению.

Но самое интересное для нас с вами заключается в том, что на основе этого тренажера планируется создать авиасимулятор, посвященный летательным аппаратам времен зарождения авиации. Называться он будет Wright Flyer Game, а выйдет в свет к началу лета. Такой вот подарок всем симуляторщикам к юбилею. - А.Р.

Prince of Persia возвращается... снова

В начале марта компания Ubi Soft Entertainment объявила о том, что ее монреальское подразделение (известное, прежде всего, работой над экшеном Splinter Cell) приступило к созданию новой игры, продолжающей знаменитый сериал Prince of Persia. Проект получил название Prince of



так все начиналось...



... а к этому мы придем

Persia: The Sands of Time, а возглавит его Jordan Mechner, создатель оригинального "Принца".

По заявлениям руководства Ubi Soft, PoP: The Sands of Time должен сказать новое слово в развитии жанра action/adventure и сделать для игровой индустрии не меньше, чем его знаменитый предок. Работу над проектом планируют завершить к концу этого года. - А.Р.

Пополнение в семействе



Похоже, что в Electronic Arts решили всерьез заняться сериалом Medal of Honor. Впрочем, на то есть причины: игра неплохо продавалась, так почему бы не повторить ее успех и не получить дополнительную прибыль? В ближайшие два года нас ожидает четыре новых продукта с лэйблом "За Отвагу": две части Rising Sun, Pacific Assault и еще один аддон, название которого пока неизвестно. Вам предстоит принять участие в военных кампаниях на севере Африки, в Италии и на Тихом океане.

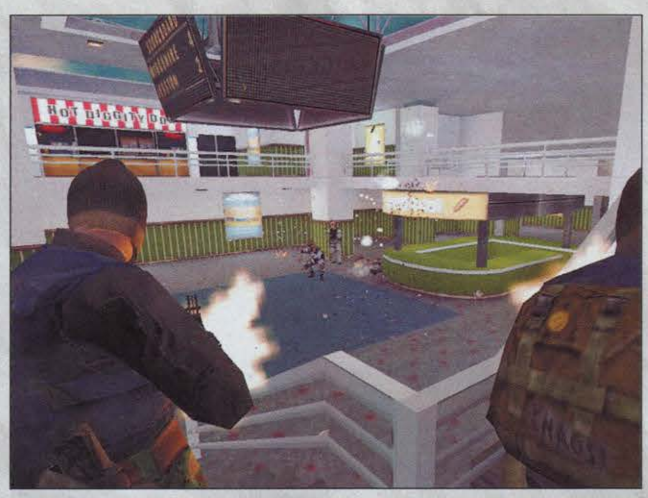
Medal of Honor: Rising Sun станет исключительно приставочным проектом. Релиз первой части игры запланирован на 2003 год на PlayStation 2, Xbox и GameCube, вторая часть порадует владельцев игровых консолей не раньше следующего года.

MoH: Pacific Assault разрабатывается для PC. Действие второго адд-она разворачивается на тихоокеанском театре военных действий, где шли бои против японской армии. Созданием расширения занимается студия TKO Software, а работает над игрой сам Джастин Чин (Justin Chin), дизайнер Jedi Knight и New Legends. Авторы обещают абсолютно новый движок, высокое графическое исполнение, большой набор карт для сетевых баталий и новый режим мультиплеера. Релиз запланирован на 2003 год. Кроме того, EA поделилась информацией о том, что сейчас уже ведется работа еще над одним расширением к Medal of Honor: Allied Assault. Пока никакой конкретной информации об адд-оне не сообщается, известно лишь, что игра появится в продаже не ранее 2004 года. – А.Е.

Опять перенесли Counter-Strike: Condition Zero

И снова первыми стали мутить воду интернет-магазины. Так, Amazon.com перенес дату релиза столь ожидаемого всеми Counter-Strike: Condition Zero на первое октября этого года. На Electronics Boutique дата выхода выглядит еще менее оптимистичной - первое ноября 2003.

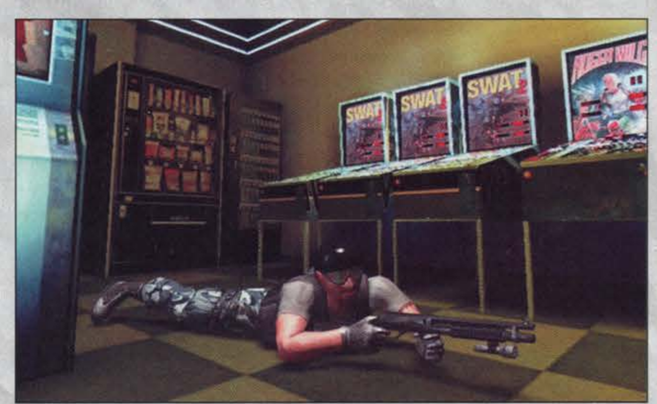
Насколько же это соответствует действительности? На официальном сайте разработчика Ritual Entertainment





http://www.ritualistic.com/ пока не было размещено никакой информации, указывающей на перенесение срока выхода CS:CZ на какую-либо позднюю дату (официально он остается маем 2003 года). Однако в недавно вышедшем списке намеченных на этот год релизов от Vivendi имеется интересная строка: "Counter-Strike: Condition Zero PC - Q3/2003". Так что, скорее всего, интернет-магазины уже в который раз оказались правы с переносом даты релиза. - А.И.

Подтвердились слухи о переносе Urban Justice



Пятого марта было официально подтверждено, что SWAT: Urban Justice не увидит свет в этом году. Релиз перенесен на начало 2004 года. На E3 демонстрации SWAT: UJ также не будет. Vivendi оставила эти объявления без комментариев, но очевидно, что причиной задержки послужил уход из Sierra нескольких разработчиков проекта во главе с продюсером игры, Родом Фангом (Rod Fung), а также с переводом игры на движок Unreal. - А.Р.

Earth 2160 будет через год, а KnightShift задерживается

Компания Zuxxez Entertainment сообщила о начале работы над RTS Earth 2160. Авторы игры, студия Reality Pump, обещают новый движок и продвинутое графическое испол-

Новый USB-модем U.S. Robotics + 3 часа доступа в Интернет от e-S yle ISP

Известный производитель U.S. Robotics, выпустив но рынок новый USB-модем - 56K USB Faxmodem (модель 5633), сразу же привлек к нему внимание российских дилеров компьютерной техники. Дело в том, что компьютерные магазины давно ожидали появление модема от U.S. Robotics с USB-интерфейсом. Новый модем, благодаря тщательной подготовке к "выходу в свет", получил целый набор отличительных свойств, что может помочь ему стать самой востребованной моделью но российском модемном рынке.

Среди таких свойств - полная реализация характеристик протокола V.92. Модем теперь готов к поддержке таких функций, кок Modem on Hold и CallWaiting, что означает возможность ответа но входящий телефонный звонок во время сеанса роботы в интернете и последующего мгновенного продолжения сеанса без повторного "дозвонивония" до модемного пула.

Второй особенностью протокола V.92 является функция Quick Connect. Запоминая характеристики линии в предыдущем соединении, модем может пропустить часть составляющих своей ностроечной последовательности и быстрее установить онлайновый режим. Есть и другие свойство протокола V.92, увеличивающие эффективность роботы в сети.

Модем прошел тестирование но российских линиях связи, что позволило производителю одоптировать программное



обеспечение к роботе модема с различными российскими АТС. Модем продается в "русской" коробке и с полнообъемной русскоязычной инструкцией пользователя (в розницу модем должен стоить не более $65).

Продавцы прилогают к донному модему 3 часа доступа в интернет. 5000 модемов, участвующие в акции, будут маркироваться специальными стикероми, под которыми находится провойдерский код доступа.

©







нение. Что же получится у разработчиков в конечном счете, мы узнаем только в следующем году. Помимо этого, из стана Zuxxez пришла новость об отсрочке релиза стратегии в реальном времени KnightShift. По словам авторов игры, им нужно еще некоторое время, чтобы доработать геймплей. KnightShift появится в продаже не раньше второго квартала 2003 года. Нам же, как и всегда, остается только ждать – А. Е.

Final Fantasy XI – скоро и на PC



На проходившей с шестого по двенадцатое марта в Сан-Хосе Game Developers Conference компания Square Soft поделилась с игровой общественностью информацией о выпуске англоязычной PC-версии сверхпопулярной онлайновой приставочной ролевушки Final Fantasy XI. Игра вышла в Японии полгода назад на PlayStation 2 и PC. В настоящее время "Последняя Фантазия" пользуется огромной популярностью среди японцев – количество подписчиков на серверах составляет около 200 тысяч человек.

Что же касается английской PC-версии FF XI, то, по заявлениям разработчиков, она будет иметь более продвинутое графическое исполнение, благодаря новому движку и поддержке DirectX 9.0. Пока что это вся информация об игре, остальными подробностями Square обещает поделиться в мае на предстоящей E3 2003. Европейский релиз состоится в текущем году. – А.Е.

Вести от Кейт Арчер

На Game Developers Conference, состоявшейся в Сан-Хосе, Калифорния, компании Monolith Productions и Sierra Entertainment поделились с игровой общественностью некоторыми планами относительно продолжения популярного шпионского экшена No One Lives Forever. В ближайшее время нас ждет бесплатное расширение к игре, добавляющее три новых режима мультиплеера: deathmatch, team deathmatch и Doomsday. Аддон можно будет свободно качнуть из интернета.



Также во второй половине 2003 года появится второе дополнение (мы полагаем, совсем не бесплатное): нам предсто-



ит играть за одного из агентов (скорее всего, плохую девчонку) террористической организации H.A.R.M., против которой боролась Кейт. Пока никакой конкретной информации об этом адд-оне нет, так что нам остается только ждать. – А.Е.

Rise of Nations опаздывает



Big Huge Games объявила об отсрочке релиза стратегии в реальном времени Rise of Nations, нового проекта Брайана Рейнольдса (соавтора "Цивилизации"). По словам разработчиков, им нужно еще некоторое время чтобы закончить бета-тестирование и внести некоторые изменения в игру. Rise of Nations появится на прилавках магазинов не раньше мая текущего года. – А.Е.

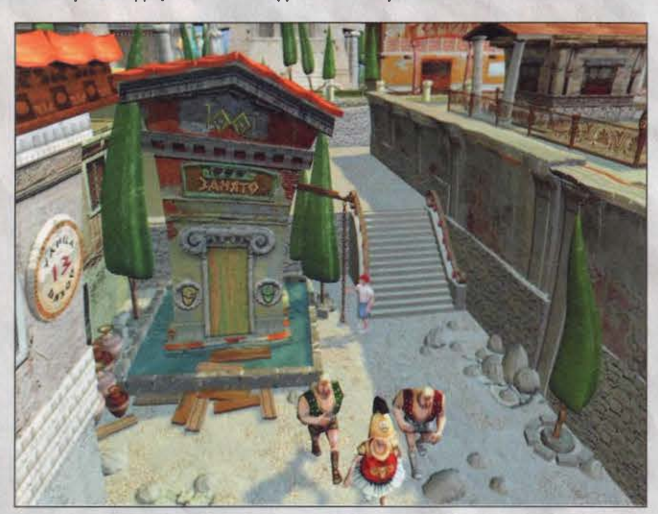
Star Wars Galaxies отложена на неопределенный срок

На официальном форуме онлайновой ролевой игры Star Wars Galaxies появилось сообщение, возвещающее об отсрочке релиза игры на неопределенное время (первоначально выход Star Wars Galaxies был запланирован на середину апреля). Согласно заявлениям Хадена Блекмена (Haden Blackman), продюсера проекта, разработчикам нужно еще



время чтобы выявить и устранить все недочеты и ошибки в игре, прежде чем представить свое творение широкой публике. В настоящее время Star Wars Galaxies даже не готова к третьей фазе бета-тестирования, новая предполагаемая дата релиза будет названа значительно позже, только после начала заключительного этапа тестирования игры. – А. Е.

Тринадцатый подвиг Геракла



Компания "Акелла" сообщила о подписании договора с киевской студией разработчиков Spector Studio об издании на территории России, СНГ и стран Балтии их дебютного проекта, трехмерного анимационного квеста "Тринадцатый подвиг Геракла".

Юный хулиган и двоечник Вовочка приходит в сумасшедший дом навестить свою "любимую" учительницу Марью Ивановну и в результате неизвестного катаклизма попадает в загадочный мир Древней Греции. Так как местные древнегреческие обитатели считают его молодым Гераклом, ему предстоит совершить много подвигов, прежде чем он вернется домой. Если он, конечно, вернется...

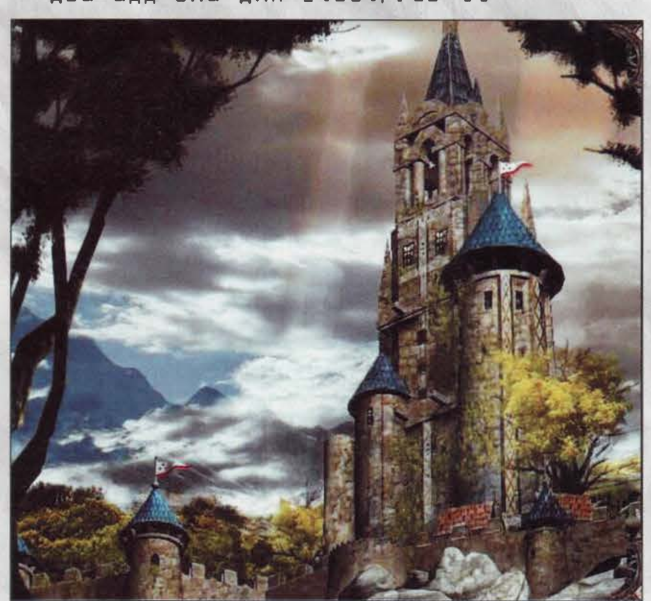
Нетривиальный сюжет, ничего не скажешь. А что это будет за игра, мы узнаем только во втором квартале следующего года. Именно на это срок и намечен релиз "Тринадцатого подвига Геракла". - А.И.

Братство Стали наносит удар по приставкам



Двенадцатого марта представители Interplay выпустили пресс-релиз, в котором заявили о начале работ над новой игрой в мире Fallout. Первая новость (плохая) заключается в том, что это будет 3rd person action с легкими элементами adventure. Вторая новость (хорошая) – это то, что Fallout: Brotherhood of Steel – проект исключительно приставочный, и ценители оригинального постъядерного мира этот позор вряд ли увидят. Сюжет перекликается с событиями первого Фола и закручен вокруг поисков паладинами Братства некоего таинственного устройства. Пожалуй, единственное, что роднит новую игру с ее PC-предшественниками, так это ассортимент оружия. По словам Скотта Лэйна, исполнительного продюсера Interplay, игра "будет заточена под интенсивные кровопролитные бои". Вот так вот. И ни слова о Fallout3. – А.Р.

Два адд-она для Disciples II



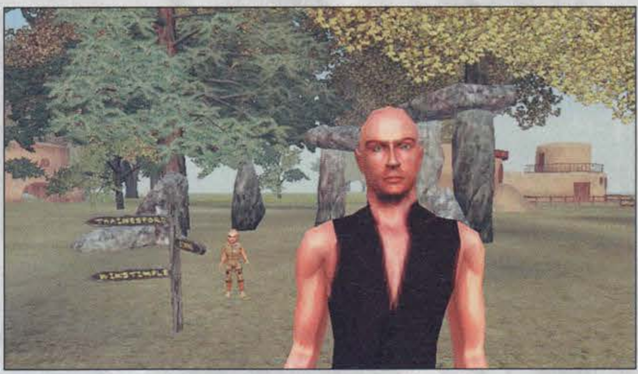


В ближайшие месяцы Disciples II - Dark Prophecy обзаведется сразу двумя адд-онами. Первый из них получил название Guardians of the Light, появится в мае, а посвящен будет, как не сложно догадаться по названию, Империи и Горным Кланам. Второй же, Servants of the Dark, выйдет в июне и будет отдан на откуп "плохишам" – Ордам Нежити и Легионам. Каждый из адд-онов будет состоять из двух кампаний, генератора случайных карт и шестнадцати карт для мультиплеера. Обещаны также новые ландшафты, музыка и "кое-что еще". Неплохой коммерческий ход - вместо одного адд-она, выпустить два. – А.Р.

Буква "U" как признак нового жанра



Mutable Realms, компания базирующаяся в Штатах, ни много ни мало, обещает игровой общественности вознести жанр on-line игр на новые технические высоты. Речь идет об их проекте, носящем название Wish. Жанр игры заявлен как Ultra Massively Multiplayer Online Role Playing Game



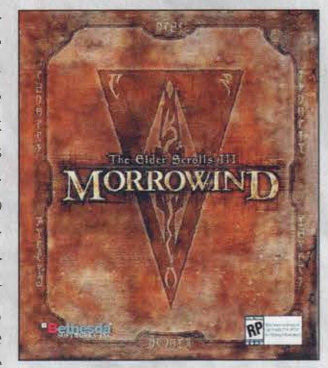


(UMMORPG). Это самое Ultra означает не что иное, как возможность не ограничивать мир игры рамками отдельных серверов. Wish предстанет единым, не разбитым на зоны игровым пространством, а достигнуто это будет за счет связанной и упорядоченной структуры серверов. Таким образом, в вышеупомянутом игровом пространстве смогут одновременно находиться десятки тысяч пользователей, никак не ограниченных в возможностях общения и передвижения.

Мир для Wish планируется создать подстать техническим нововведениям. Это будет эпическое псевдосредневековое фэнтези, с приложением в виде 3D-движка с умопомрачительными видео- и аудио-эффектами. Подробная информация будет предоставлена разработчиками на E3, в середине мая, а все любопытствующие уже могут взглянуть на концепт-арт (*http://www.mutablerealms.com/conceptart.html*) и первые скриншоты (*http://www.mutablerealms.com/screenshots.html*). Релиз обещают не ранее конца следующего года, открытую "бету" – к концу года нынешнего. – А.Р.

Разворачивая свитки

Широко известный в кругах любителей CRPG сайт RPGDot опубликовал интервью с продюсером не менее известной в этих же кругах компании Bethesda Softworks Тодом Ховардом. Из этого интервью и стало известно о том, что в Bethesda уже вовсю трудятся над новым проектом. Что именно готовят создатели серии Elder Scrolls, господин Ховард уточнять не стал, но по Сети уже бродят слухи, что это будет скорее MMORPG во вселенной TES, чем сингловый TES IV. Официальной информации на этот счет пока нет, и вряд ли она появится в ближайшем будущем. – А.Р.



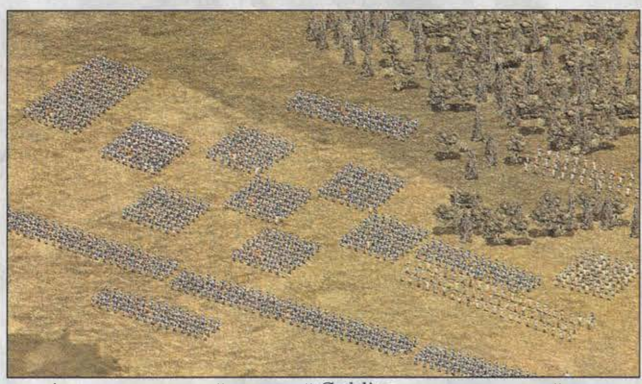
Секретное оружие Battlefield 1942

По данным новозеландского сайта Gameplanet, в недрах Electronic Arts уже идет работа над новым адд-оном к онлайновой игре по мотивам второй мировой войны Battlefield 1942. Ну, а название у этого адд-она более чем интригующее - Battlefield 1942: Secret Weapons. Появление "Секретного оружия" на прилавках стоит ожидать в сентябре этого года.



Двадцать пятого марта представители Electronic Arts подтвердили этот слух, в том числе, и относительно названия проекта, но никакой дополнительной информации пока предоставлено не было. - А.И.

Как вы яхту назовете.



Анонсированный студией Goblinz стратегический проект Pax Romana сменил имя. Теперь он будет называться City States: Stone to Steel. Некоторые изменения претерпела и концепция игры, продолжающей и развивающей идеи "Цезаря". Теперь разработчики именуют свое творение не иначе как: "первый симулятор эволюции" (про Age of Empires разработчики тактично забыли) и обещают игроку возможность провести своих компьютерных подопечных от времен зарождения человечества до расцвета цивилизаций древности. – А.Р.

Гибрид по-английски



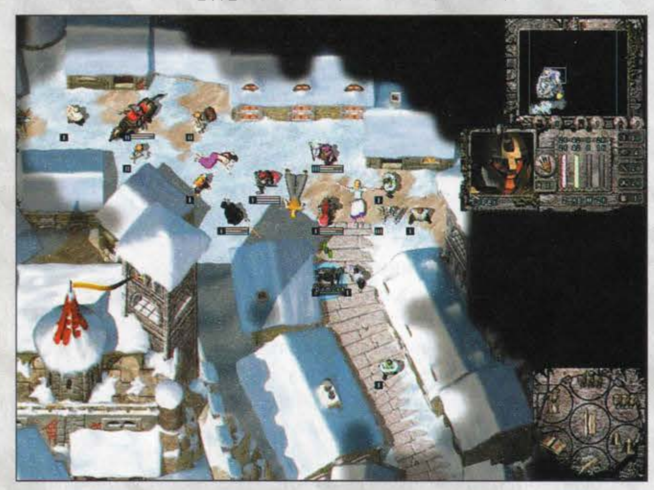
Британская студия Vulcan Software поделилась с игровой общественностью некоторой информацией относительного своего нового проекта – футуристического шутера Hybrid. Главный персонаж игры: лейтенант Марек Хейл, член экипажа космического перевозчика Navasota, направляется на третью луну Нептуна, где находится комплекс по добыче полезных ископаемых. По прибытии на базу выясняется, что она захвачена представителями инопланетных цивилизаций, явно недружелюбно настроенных против землян. Весь экипаж космолета погибает за исключением мистера Хейла, которому и предстоит разобраться с чужаками, вознамерившимися поработить человечество. Разработчики обещают продвинутый AI, лихо закрученный сюжет, реалистичную физику, великолепное графическое исполнение, интерактивное окружение и море адреналина. Дата релиза "Гибрида" не сообщается. – А.Е.

Российский киберпанк на родине компьютеров

В ближайшем будущем "Код доступа: РАЙ" под своим зарубежным псевдонимом Paradise Cracked доберется и до территории основного экспортера демократических ценностей. Это стало возможным благодаря заключению контракта между "Букой" и фирмой Tri Synergy Inc., которая и обязуется издать игру в Северной Америке. Этот случай проникновения отечественной разработки на американский рынок далеко не первый, что не может не радовать. – А.Р.



Светлое будущее Empire of Magic





"Всплывший на поверхность" этой зимой проект фэнтезийной походовой стратегии Empire of Magic, который, как оказалось, вот уже три года разрабатывается словацкой Mayhem Studios, начинает постепенно обретать плоть. Вслед за информацией о заключении договора с американским издателем и существенным пополнением галереи скриншотов, пришло сообщение и о подписании контракта с издателем в Европе и Азии. Им станет фирма Schanz International Consultants. На европейском рынке SIC пока что не известны, но за плечами компании солидный опыт издания компьютерных программ, в том числе и игровых проектов, в Азии и Латинской Америке. Недавно SIC также приобрели эксклюзивные права на издание игры Dungeon Lords, нового проекта Дэвида Брэдли и первой полностью самостоятельной работы студии Heuristic Park, о чем мы уже писали в новостях прошлого номера журнала. – А.Р.

Загляни в календарь

Компания Take 2 Interactive обновила календарь релизов издаваемых в 2003 году игр. Что касается поклонников компьютерных игр, то список грядущих PC-игр выглядит следующим образом:

Vietcong – 11 апреля
Tropico 2 – 25 апреля
Grand Theft Auto: Vice City – 16 мая
Duke Nukem Forever – ожидайте анонса позже
Hidden & Dangerous 2 – ожидайте анонса позже

Из этого следует, что ранее запланированная на конец сего года дата выхода Max Payne 2 переносится на 2004. – В.Ч.

EA оценила ставку российского налога и решила выйти из тени

Руководство компании Electronic Arts прознало о том, что налог на доходы в России составляет всего тринадцать процентов. На собрании Совета директоров EA (протокол от 01.04.03) было принято решение о глобальном переводе бизнеса в Москву и область. Уже объявлена о проведении масштабных увольнений в канадских сервисных и управленческих подразделениях.

Новый офис разместится в старинном особняке княгини Истоминой в районе Курского вокзала. Параллельно идет подготовка большого земельного участка на живописном берегу Клязьмы в Щелковском районе Подмосковья к закладке мощного современного предприятия по тиражированию продукции, разработанной девелоперскими подразделениями компании.

В связи с необходимостью привлечения местного персонала EA обратилась в редакцию с просьбой о помощи в наборе сотрудников. Предлагаем всем заинтересовавшимся заполнить анкету, срок подачи ответов - до 15 мая. Заполненные и **сосканированные** анкеты высылать **только по электронной почте** в формате JPG (EA ориентируется на технически подкованный слой населения) на novigot@oho.ru. В теме письма укажите "Work for Electronic Arts".

Ф.И.О. ____________________
возраст ____________________
пол ____________________
семейное положение ____________________
национальность ____________________
принадлежность к клану или племени ____________________
вероисповедание ____________________
образование (с указанием среднего балла аттестата) ____________________
уровень знания английского языка ____________________
опыт работы ____________________
навыки менеджмента ____________________
какой должности в EA Вы достойны ____________________
ориентировочный уровень заработной платы $ ____________________
любимые компьютерные игры ____________________
как с Вами связаться ____________________

Индустрия

Take Two Interactive все богатеет и богатеет

Издательство Take Two Interactive не перестает приятно удивлять своих клиентов. На этот раз поводом для радости послужил финансовый отчет компании за первый квартал 2003 года. Если за этот же период год назад валовый доход равнялся 283 миллиона долларов США, то теперь он поднялся до 409 миллионов. Причем из этой суммы чистая прибыль составила 50,5 миллиона, то есть 1,2 доллара на одну акцию. – В.Ч.

Acclaim Entertainment могут засудить



На действия Acclaim Entertainment в федеральный суд города Ислип подано три судебных иска, чьи содержания сводятся к обвинениям руководства компании в мошенничестве и подлоге. Исполнительному директору Acclaim Entertainment Грегори Фишбаху и его первому заместителю Джеймсу Скоропоски инкриминируется, что они скрывали плачевное состояние компании и с целью исправления сложившегося положения путем поднятия цен на акции в течение восьми месяцев представляли своим партнерам по бизнесу в корне неверные финансовые отчетности. Федеральный суд Ислип принял иск к своему рассмотрению. В ближайшее время должна появиться информация о назначении даты судебного заседания. – В.Ч.

День рождения Skylab Entertainment

Третьего марта было объявлено о создании новой компании, намеревающейся заняться разработкой компьютерных игр. Фирма получила название Skylab Enterta-inment, а соучредителями выступили Майкл Хэдвин (Michael Hadwin), один из тех, кто создавал Ritual Entertainment в 1996 году, и Рик Сталц (Rick Stults), один из основателей и финансовый директор Gathering of Developers. Эти два уважаемых человека в один голос заявляют, что объединились они не просто так, и обещают, что в ближайшем будущем объявят о направлении своей работы. - А.Р.


Майкл Хэдвин (слева) (фотография времен Ritual Entertainment)

ATi и Nintendo

В то время как nVidia судится с Microsoft у другого производителя видеосистем, фирмы ATi Technologies, похоже, идут в гору дела на рынке игровых консолей. В специально опубликованном восьмого марта пресс-релизе официальные лица Nintendo объявили, что ATi примет участие в создании новых игровых систем фирмы Nintendo. Каких именно - пока не сообщается, но не трудно догадаться, что речь, скорее всего, идет о GameCube и Game Boy Advanced. - А.И.



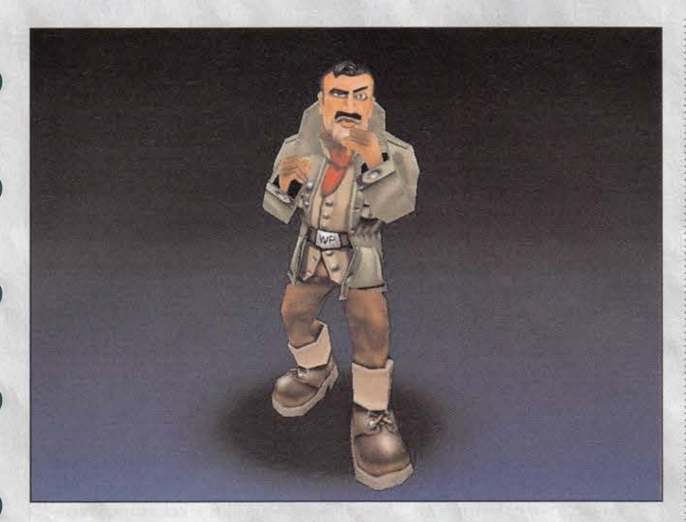
Rebelmind в России



Snowball Interactive объявила о начале партнерства с одним из ведущих польских разработчиков - компанией Rebelmind.

Rebelmind широко известна как в Польше, так и за ее пределами. За несколько лет своей работы компания успела выпустить около десяти проектов. Одним из последних стал RPG с элементами стратегии Grom.

Rebelmind также тесно связана с нашумевшей в свое время игрой "Горький-17". Основатели компании принимали непосредственное участие в работе над этим проектом. В России "Горький-17" был локализована студией Snowball.



В настоящее время в планах Snowball и Rebelmind значится выпуск широкой линейки игр на русском языке. При этом мировые премьеры многих проектов состоятся именно в России. Анонсы первых из них будут сделаны в ближайшее время. – А.Е.

Технологии

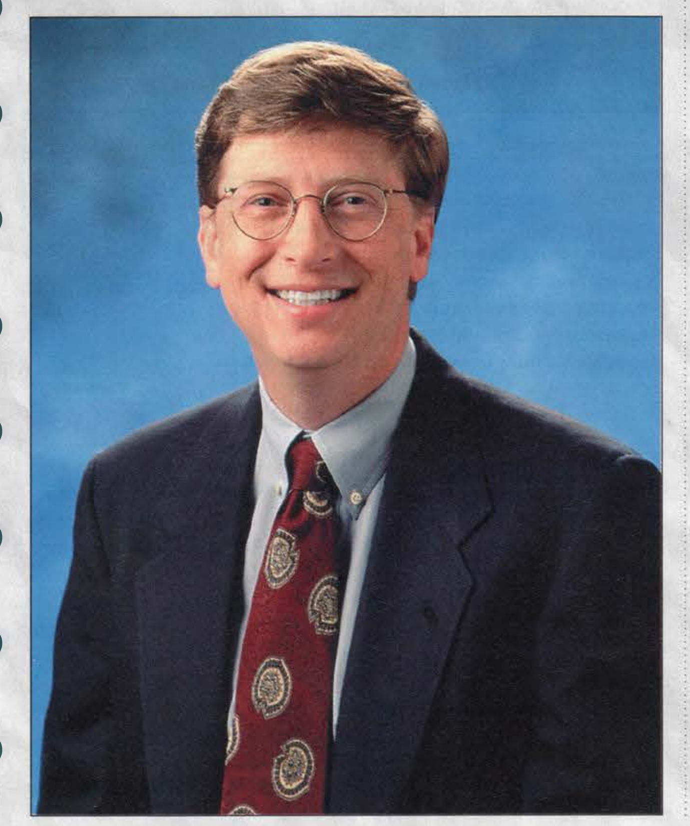
DVD Only and Forever



Люди, хоть сколько-нибудь близкие к сфере компьютерных технологий, уже давно рассуждают над тем, что рано или поздно PC-CDROM уйдет в прошлое, и спорят о том, когда же этот момент наступит. Одной из первых ласточек нового витка прогресса станет Metal Gear Solid 2: Substance. Двадцать первого марта было официально подтверждено, что PC-версия игры из-за своих впечатляющих габаритов выйдет только на DVD. Да и цены на пишущие DVD снижаются повсеместно. Медленно, но неуклонно. – А.Р.

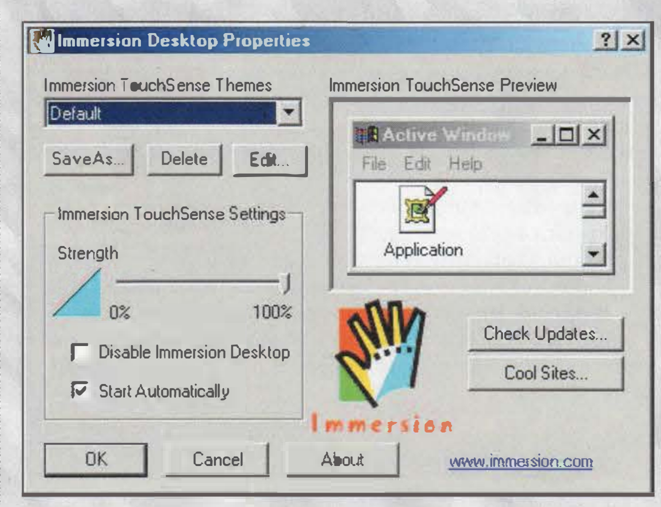
"Окна" для Китая

Во время визита Билла Гейтса в Китай было объявлено о том, что вслед за Россией и странами НАТО компания Microsoft предоставит правительству Китая исходные коды Windows. "Это важное соглашение для нас, и большой шаг вперед во взаимоотношениях с Китаем; шаг, который мы решили предпринять за время моего пребывания здесь", - так прокомментировал это событие сам Билл Гейтс.



Это и вправду серьезное решение, играющее, прежде всего, на руку самой Microsoft, так как, учитывая некоторую напряженность в отношениях Китая и США, многие члены правительства КНР, занимающие активную антиамериканскую позицию, не доверяли Microsoft, опасаясь различных лазеек, которые могла бы оставить эта компания в своей продукции для предоставления доступа специальным службам США к китайским секретам. Поэтому некоторые политические и технические консультанты предлагали использование open-source software как, например, Linux, который может быть использован и модифицирован свободно, в отличие от исходных кодов Windows, которые держатся в секрете.

Однако, как мы видим, Биллу Гейтсу все же удалось переубедить правительство Китая. - А.И.



TouchWare Gaming – обратная связь

Компания Immersion, один из ведущих разработчиков технологии force feedback, шестого марта представила на выставке в Сан-Хосе бета-версию своей программы, позволяющей использовать устройства с обратной связью практически во всех PC-играх. На сегодняшний день лишь в пяти процентах игр изначально заложена поддержка force feedback. Новая программа, получившая название TouchWare Gaming, позволит задействовать обратную связь практически в любой игре. Основана технология на анализе звуковых эффектов.

Лицензию на TouchWare Gaming уже приобрел ряд крупных компаний, включая Logitech и Microsoft. - А.Р.

Большие планы Microsoft

DirectX 9a, возможно, станет последней версией DX перед долгим затишьем. Дело в том, что после трех лет активного продвижения и поддержки Xbox, Microsoft готовится всерьез взяться за превращение PC в самую удобную игровую платформу. По крайней мере, так заявляют представители компании. Сайт GameSpot на проходившей в середине марта в Сан-Хосе конференции разработчиков компьютерных игр взял интервью у Дина Лестера (Dean Lester), главы отдела Windows Graphics and Gaming. Речь, прежде всего, шла о Longhorn, операционной системы следующего поколения от Microsoft, которая ожидается года через два.

Помимо официального подтверждения того, что пользовательский интерфейс станет трехмерным, Лестер поделился некоторыми соображениями о "концепции поддержки PC-геймеров", над которой уже работают около двухсот человек.

Основная идея связана с упорядочиванием информации об установленных играх, патчах и дополнениях и возможности их централизованного поиска и установки с единой системы серверов, наподобие Windows Update. Также рассматривается возможность запуска игр с компакт-диска без предварительной установки на "винт". – А.Р.



Владимир ВЕСЕЛОВ

Два дня сплошных сюрпризов

Когда какое-то мероприятие проводится в первый раз, всегда возникают сомнения, придет ли на него народ и будет ли этому народу там интересно. Наверняка такие сомнения были и у организаторов первой российской Конференции Разработчиков компьютерных Игр (КРИ 2003). Что с первым вопросом все в порядке, стало понятно еще за полчаса до открытия конференции - стоило бросить взгляд на длинные очереди, выстроившиеся ко всем четырем окошкам регистрации, как сомнения в массовости мероприятия отпадали. Ну а еще через час стало понятно, что и со вторым вопросом проблем не будет - рутинная процедура открытия конференции, представления спонсоров и участников проходила столь увлекательно, что не оставляла сомнения в интересности всех остальныхмероприятий. Кстати, в ходеэтой процедуры произошел забавный случай, ведущий пригласил к микрофону представителя компании NVIDIA, но того по каким-то причинам не оказалось в зале. Тогда слово было предоставлено следующему по списку представителю компании ATi. Тот первым делом заверил собравшихся, что отсутствие представителя конкурирующей фирмы отнюдь не его работа.

Андрей "КранК" Кузьмин, глава "K-D LAB", на самом деле очень веселый человек





Иван Бунаков, продюсер проекта "Ударная Сила" ("Бука"), за штурвалом Ка-50, когда-то этот человек играл в Quake под ником [DDT]-Infidel или просто Cocucka, регулярно занимая первые места

Наконец со всеми формальностями было покончено, и работа конференции началась. Большинство участников разбрелось по многочисленным аудиториям слушать доклады признанных метров игростроения, ну а журналисты отправились к стендам ведущих компаний в надежде узнать что-то новенькое о проектах, которые у всех на слуху. И вот тут их ожидал первый сюрприз конференции.

Чтобы добраться до стендов "1С", "Нивала", "Буки" и других титанов российского игрового бизнеса нужно было пройти мимо двух десятков стоек с компьютерами, за которыми сидели какие-то никому не известные молодые люди. Оказалось, что это так называемая "Ярмарка проектов", на которой начинающие разработчики представляли свои творения. И знакомиться с этими разработками было гораздо интересней, чем в очередной раз просматривать ролики из "Второй Мировой", "Корсаров 2" или "Блицкрига". О некоторых из этих проектов вы можете прочитать ниже, а тут я только отмечу, что многие из них в ходе конференции обрели поддержку солидных издателей.

Большинство докладов на конференции адресовались специалистам в той или иной сфере игростроения (гейм-дизайн, программирование, арт, звук и т.д.), но был один, интересный абсолютно всем. Назывался он "Некоторые глубинные аспекты игростроения", ну а прочитал его Андрей "КранК" Кузмин, руководитель компании "K-D LAB", создавшей "Вангеров" и "Самогонки". В этом докладе была "предпринята скромная попытка осмысления сути того, чем на самом деле занимаются разработчики игр, чем являются игры для человеческих существ, почему мы имеем такие игры, какие имеем, и можно ли делать другие игры". Не возьмусь пересказывать суть доклада, но надеюсь, что Андрей решится его опубликовать, думаю, наш журнал охотно предоставит ему для этого свои страницы.

Следующим интереснейшим мероприятием конференции была презентация проектов, номинированных на различные призы КРИ 2003. Организаторы столкнулись тут с определенными трудностями, главной из которых была собрать членов жюри на представление очередной игры. Слишком много было вокруг интересного, так что многоуважаемые журналисты постоянно куда-то расползались. На следующей конференции организаторы пообещали запереть жюри в отдельной комнате и выпускать их оттуда только под конвоем.



Михаил Старченко, главный художник "Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения" (1С: Maddox Games), ему тут все нравится

Такилииначе, все заявленные игры были представлены, жюри с ними ознакомилось, и наступила пора раздачи слонов. Признаюсь честно, когда, еще до начала конференции, я ознакомился со списком претендентов и перечнем призов, у меня сложилось достаточно четкое представление какая игра или компания какой приз завоюет. Сомнения вызывали только пять или шесть проектов неведомых мне фирм, но, как я полагал, их можно было не принимать в расчет - ну кто может составить конкуренцию "Периметру", "Блицкригу", "Корсарам 2"? Я даже полагал, что организаторы специально ввели номинации "Лучшая игра без издателя" и "Лучший дебют", чтобы игры начинающих разработчиков смогли получить хоть что-то. Однако и тут конференция преподнесла сюрприз, практически по каждой номинации "игры молодых" на равных конкурировали с признанными авторитетами. Так что ни один из призов не был присужден "на автомате", а по некоторым номинациям приходилось проводить два, а то и три тура голосования.

Наконец призы были распределены и розданы, организаторы сказали свое прощальное слово и пригласили присутствующих посетить через год конференцию КРИ - 2004. В том, что она состоится, что будет еще ярче, еще интереснее, еще полезнее, сомнений ни у кого нет.

Призеры КРИ 2003

Лучшая компания-разработчик	"Нивал"
Лучшая компания-издатель	"1С"
Лучшая компания-локализатор	"Акелла"
Приз от прессы	"К-Д ЛАБ"
Приз от индустрии	"Бука"
Лучшая игра	"Корсары 2" ("Акелла"/"1С")
Лучшая зарубежная игра	"В тылу врага" (Best Way/"1С")
Лучшая игра без издателя	You are EMPTY (Digital Spray Studios)
Лучший дебют	"Магия войны" (Targem/"Бука")
Лучшая игра для игровых консолей	"Axle Rage" ("Акелла"/"1С")
Лучшая игра для handheld-платформ	Fight Hard 3D (G5 Software/Reaxion)
Самый нестандартный проект	"Механоиды" (SkyRiver Studios/"1С")
Лучший игровой дизайн	"Операция Silent Storm" (Nival Interactive/"1С")
Лучшая графика в игре	"Корсары 2" ("Акелла"/"1С")
Лучшая технология	"Периметр" ("К-Д ЛАБ"/"1С")
Лучшее звуковое оформление	"Блицкриг" ("Нивал"/"1С")

Из первых рук

В тылу врага

Владимир ВЕСЕЛОВ

Жанр	RTS
Издатель	"1С"
Разработчик	Best Way
Дата выхода	Не объявлена



Мирно стоящую "четверку" нам и предстоит угнать

К какому жанру нужно отнести игру, в которой один персонаж умеет перетаскивать бочки, а другой ремонтировать технику? Явственно слышу, как все читатели в один голос заявили: "Это Commandos!" В принципе да, но, по сути, нет. Идея "В тылу врага" действительно очень близка к идее Commandos - у игрока есть весьма ограниченные силы, которыми он должен выполнять какие-то задания за линией фронта. Каждый из членов его команды обладает какими-то специфическими навыками, причем некоторые из них оказываются ключевыми именно в данной миссии. Однако на этом сходство и кончается, прежде всего потому, что кроме специфических навыков







имеются и обычные, которыми обладают все. Стрелять из любого вида оружия, переносить не очень тяжелые вещи (ящики со снарядами, например), бегать, прыгать и т.д. могут все. Кроме того, само построение миссий сильно отличается, если в Commandos мы имели просто головоломку, то тут у нас головоломка тактическая. Во многих случаях приходится вести нормальные боевые действия в условиях полного превосходства противника.

Но главное даже не в этом, а в исключительной реалистичности движка игры. На данном этапе разработки на картах нет ни одного объекта, который нельзя было бы разрушить. Причем это не простое поэтапное разрушение, какое мы имеем, скажем, во "Второй мировой" от "1С". Представьте такую картину, танк КВ-2 стреляет по украинской мазанке, снаряд прошивает ее насквозь (при этом мазанка плавно рушится), пролетает некоторое расстояние, взрывается, взрывной волной валит стоящие рядом деревья. Деревья можно валить и техникой, но не все и не всегда, тут учитывается и толщина деревьев, и скорость танка, и его масса.

Присутствовавшие на презентации многоопытные игровые журналисты смотрели на все это, буквально открыв рот, так что неудивительно, что этой разработке достался приз "Лучшая зарубежная игра" (ее разработчики живут на Украине, а это, как не крути, заграница).

Теперь от танков в деревянных домиках не спрятаться



Магия войны

Владимир ВЕСЕЛОВ

Жанр	RTS/RPG
Издатель	"Бука"
Разработчик	Targem
Дата выхода	Не объявлена



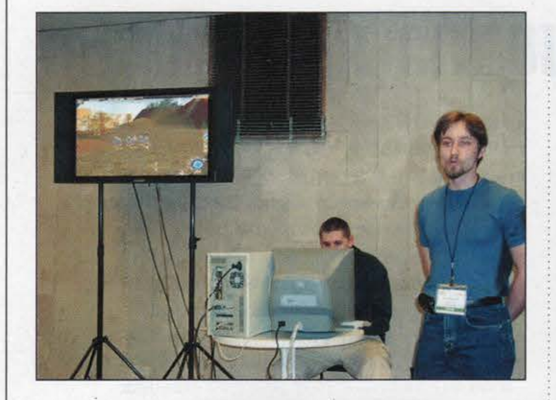
Когда я служил под командованием герцого Нортумберленского...

Берем любую RTS, смотрим на нее и задумываемся, в каком качестве присутствует игрок на поле боя? Он имеет возможность мгновенно перемещаться на весьма значительные расстояния, смотреть на происходящее под разным углом, приближать и удалять, в любой момент вмешиваться в происходящее, отдавать команды. То есть у нас получается какой-то бесплотный и почти всемогущий дух. Все к этому привыкли, и никто никаких вопросов не задает. А вот группа молодых разработчиков из Екатеринбурга задала себе вопрос, а почему бы ни сделать этого бесплотного духа непосредственным участником событий? В результате у них получилась весьма оригинальная игра, жанровую принадлежность которой сразу и не определишь.

Игрок тут является начинающим магом, выпускником Магического университета (нет, это совсем не Незримый университет, но что-то подобное). Он кое-что умеет, но, главное, у него есть собственная магическая башня. Главное назначение этой башни хранить бренное тело героя, пока он в виде духа странствует по

А ну вернись, трус







лесам, по долам. Дух героя хотя и бесплотен, может взаимодействовать с окружающей средой, но исключительно с помощью магии (кого-то файрболлом шваркнуть, кого-то - наоборот, подлечить). Ну а кроме магии у героя есть возможность брать под свой контроль воинские отряды, которые подчиняются ему словно марионетки (как юниты в RTS).

Видите, сколько интересного появляется, если задуматься всего над одной фишкой RTS.

Теперь как это все сделано. Движок игры очень красивый, полностью трехмерный. В демонстрационной версии была возможность как угодно вращать поле боя, приближать его и удалять. Сюжет (по крайней мере, тот, что имеется на данный момент) достаточно интересен, однако хочу заметить, что это скорее RPG, нежели RTS. Напоследок скажу, что этой игре присужден приз "За лучший дебют".

Владимир ВЕСЕЛОВ

The Triangle

Жанр	FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Digital Spray Studios
Дата выхода	Не объявлена

Публика очень любит Бермудский треугольник. Мерещатся ей там какие-то тайны, приключения и прочее романтическое тягло, хотя на деле (говорю это как человек там бывавший) ничего в этом треугольнике нет, кроме соленой воды и жаркого солнца. Но убеждать в этом кого-либо бесполезно, все равно будут придумывать всякие хитрые гипотезы на тему происходящих там событий. Весьма любопытную гипотезу выдвинули молодые украинские разработчики в своей игре. По их мнению, в Бермудском треугольнике обитают инопланетяне. В свое время они помогали атлантам (которые, естественно, принимали алиенов за богов) построить могучую цивилизацию, потом рассорились с ними и утопили Атлантиду, оставив всего несколько островков для собственных нужд. Ну а чтобы людишки им не мешались, эти островки были накрыты специальным полем, из-за которого и происходят в треугольнике всякие непонятные события. Игрок, как вы понимаете, попадает в этот треугольник, основная его задача оттуда выбраться, ну а заодно разобраться, что же там творится.

Сюжет достаточно интересный, не менее интересно и то, что происходит на экране (игра, на мой взгляд, практически готова, хоть завтра на прилавок). Оригинальное сочетание античных развалин и футуристических монстров создает совершенно особую атмосферу. AI на высоте, монстры тут явно не мальчики для битья, причем модель поведения их различна.

Что еще стоит отметить? Несколько моделей оружия, от обычного пистолета до каких-то хитрых инопланетных штуковин, очень красивые (ну Очень красивые) пейзажи островов, атмосферная музыка. Так что этот проект наверняка завоевал бы приз "Лучшая игра без издателя", если бы у киевской команды не было еще кое-чего в загашнике.

Владимир ВЕСЕЛОВ



Двор в запущенном состоянии, но мы наведем тут порядок



Я дам вам маузер



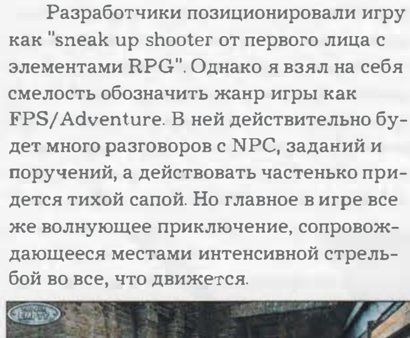
You Are EMPTY

Жанр	FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Digital Spray Studios
Дата выхода	Не объявлена

Начну с конца, когда этой игре вручали приз "Лучшая игра без издателя", тут же последовало предложение на следующей КРИ переименовать его в "Лучшая игра, не имевшая издателя до начала конференции". И это правильно, проекты такого уровня остаться без издателя никак не могут, еще в первый день работы конференции две крупнейших отечественных фирмы начали борьбы за право издавать игру. Чем закончилось это противостояние я не знаю, но предполагаю, что победит сильнейший.

Представьте себе типичный советский городок шестидесятых-семидесятых годов. В центре монументальные здания сталинской эпохи, на окраинах - привычные хрущобы, в промышленной зоне - захламленные заводские дворы и облупленные коробки цехов с выбитыми там и сям стеклами. И вот в этом городке проводится эксперимент по созданию "нового человека коммунистической эпохи". Отчаявшись создать такого человека с помощью пропаганды, кремлевское руководство решило прибегнуть к биологическим и генетическим методам. Но полу-





Представляем, какие в игре будут пионерки

чилось "как всегда", вместо нового человека образовались жуткие монстры типа ожившей скульптуры "Рабочий и колхозница". Ну а единственному нормальному человеку в городе (игроку, то есть) предстоит разобраться с тем, что происходит и, возможно, прекратить это безобразие.

Разработчики позиционировали игру как "sneak up shooter от первого лица с элементами RPG". Однако я взял на себя смелость обозначить жанр игры как FPS/Adventure. В ней действительно будет много разговоров с NPC, заданий и поручений, а действовать частенько придется тихой сапой. Но главное в игре все же волнующее приключение, сопровождающееся местами интенсивной стрельбой во все, что движется.





Монстров в игре пока нет (присутствовавшие на презентации предложили массу вариантов, типа "Зоя Космодемьянская с серпом", "Сталевар с похмелья" и даже "Павлик Морозов, сбежавший от отца", вполне возможно, что кто-то из них и появится в финальной версии), но атмосфера в игре уже есть. Ее создают и сами городские пейзажи, и оружие и кое-что еще, о чем я пока умолчу.

Юрий Пашолок

Axle Rage

Жанр	Action
Издатель	"1С"
Разработчик	"Акелло"
Дата выхода	Не объявлено



Срочно ищем этот артворк в большом разрешении для обложки...

Новый проект "Акеллы" стал одним из наиболее громких событий КРИ-2003. В программе выставки Axle Rage вообще не значился, а о существовании игры, работа над которой идет уже год, стало известно лишь вечером первого дня, на вечеринке, устроенной организаторами КРИ. Официальная презентация игры состоялась на следующий день. На стенде "Акеллы" было даже установлено табло, которое показывало, сколько времени до ее начала осталось.

В отношении новой игры "Акеллы" многое можно сказать с приставкой "впервые". Для начала, это первая российская игра, изначально создаваемая для консоли Sony PlayStation 2. Разумеется, Axle Rage появится и на PC, но версия для PS2 является основной. Это первый по-настоящему крупный отечественный проект, создаваемый на основе зарубежного движка (можно вспомнить "Марш!", но все же эта игра совсем другого уровня). Основой для Axle Rage стал RenderWare, детище компании Criterion Software: напомню, что на его основе создано немало известных игр, например, GTA 3. Сей выбор обусловлен прежде всего тем, что RenderWare обладает такой немаловажной деталью, как мультиплатформенность.











Сами разработчики называют детище сплавом таких игр, как GTA 3 и Full Throttle. На КРИ-2003 была представлена очень ранняя версия игры, но уже сейчас видно, что по подавляющему числу параметров творение "Акеллы" превосходит конкурентов, прежде всего - пресловутую Grand Theft Auto 3. В отличие от вышеупомянутого хита, действие Axle Rage происходит в будущем (разумеется, мрачном и постядерном), главным героем должен стать байкер по имени Аксель. Как и в случае со знаменитым конкурентом, игрок получит широкую свободу действий, а вот сюжетная линия обещает быть куда более прямолинейной. Разработчики учли ряд недостатков творения Rockstar Games, в результате Аксель получил навыки восточных единоборств; судя по демонстрировавшемуся ролику,



Молодой человек, не вы биту обронили?

бои будут выглядеть эффектно. Этого разработчикам показалось мало, главный герой может помахать не только ногами, но и всевозможными тяжелыми предметами. Разумеется, будут и гонки, и драки на мотоциклах (в этом отношении Axle Rage несколько напоминает легендарный Road Rash), а на закуску оставлена возможность модернизации железного коня.

Уже сейчас коктейль, который замешала "Акелла", выглядит взрывоопасным. Скрещивание различных жанров, да еще с добавлением колоритной атмосферы может дать весьма и весьма положительный результат, остается надеяться, что игра получится именно такой, как ее описывают разработчики.

Юрий Пашолок

Deep Space Saga

Жанр	Космосим/RPG
Издатель	Не объявлен
Разработчик	GQ Team
Дата выхода	Не объявлено

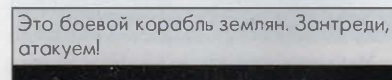
При первом взгляде на Deep Space Saga может показаться, что перед тобой еще один представитель славного племени космосимов. На самом деле это не так, по крайней мере, разработчики игры сравнивают свое детище не с такими корифеями жанра, как Elite или X: Beyond the Frontier, а с Elder Scrolls III: Morrowind. Другими словами, перед нами не космический симулятор в чистом виде, а новое направление в жанре RPG. Ближайшими родственниками Deep Space Saga являются Earth and Beyond и



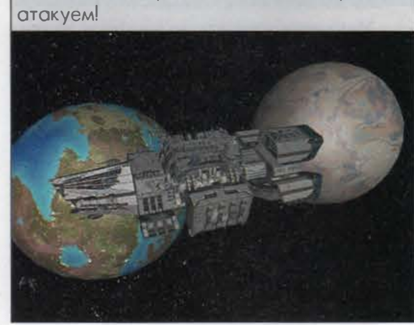
EVE: The Second Genesis, другое дело, что творение GQ Team ориентировано на одиночный режим игры, да и проработка игровой вселенной обещает быть куда более серьезной. По словам разработчиков, звездных систем в игре будет всего двадцать пять - тридцать, другое дело, что каждая из этих систем будет очень серьезно продумана (нечто подобное планируется в Battlecruiser Online). По словам создателей игры, к разработке Deep Space Saga они привлекли специалистов, всерьез занимающихся космосом, это обстоятельство должно прибавить игре реализма. Что же касается перелетов между звездами, то этот вопрос до конца еще не решен, вероятнее всего, нас ждет система, аналогичная той, что применялась в Independence War 2: Edge of Chaos.

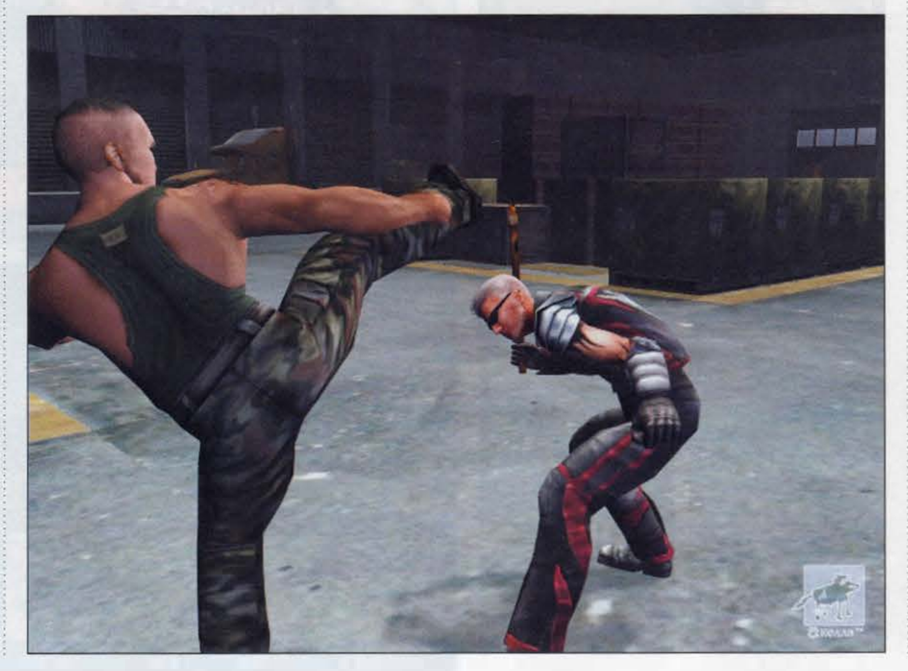
Также еще не решен вопрос о физической модели: учитывая, что перед нами прежде всего RPG, можно ожидать нечто упрощенное, но кто знает, что будет в итоге. Для более комфортной игры рекомендуется джойстик, что говорит о многом.

Чего у Deep Space Saga не отнять, так это качество графики. За год работы разработчики добились очень приличной картинки, уже сейчас игра выглядит гораздо привлекательнее того же Freelancer, особенно удались модели кораблей. Неплохо смотрятся и планеты (на их поверхности видны огни мегаполисов), а вот над космосом, а главное, над тенями еще стоит поработать. К сожалению, такими махинами, как представленный в тестовой версии космокрейсер, управлять не удастся (по крайней мере, в настоящее время среди летабельных аппаратов они не значатся), удел игрока - всевозможные истребители и другие



Это боевой корабль землян. Зантреди, атакуем!







Все познается... Сравните пропорции истребителей и крейсера



мелкие корабли. Зато есть и свои бонусы: подобно другим RPG, в творении GQ Team можно будет создавать партии, количество ваших спутников пока не уточняется.

Как видите, проект получается более чем любопытный, тем более что реальных конкурентов у Deep Space Saga нет. Разработчики с самого начала отсекли путь создания клона какого-то другого проекта, достойно уважения, а ряд решений позволяет ставить творение GQ Team в один ряд с наиболее ожидаемыми играми космической тематики. Уверен, что к теме Deep Space Saga мы еще не раз вернемся, уж больно интересная вещь получается.

Юрий Пашолок

Проект Метатрон (Metathrone Project)

Жанр	Action/RPG
Издатель	Не известен
Разработчик	Perfect Play
Дата выхода	2004 год

Игра разрабатывается молодой командой Perfect Play, созданной в прошлом году. Несмотря на то, что разработка "Проект Метатрон" началась лишь несколько месяцев назад, создатели игры смогли продемонстрировать на КРИ-2003 тестовую версию своего творения.

Сами разработчики сравнивают свое творение с Half-life, на самом же деле подобные параллели не совсем корректны. Все же детище Valve было прямолинейным и жутко заскриптованным, речь ско-



Тестовый уровень "Метатрона" - для трех месяцев разработки совсем не плохо





рее идет об атмосфере игры. По словам разработчиков, геймплей "Проекта Метатрон" будет носить некоторые черты жанра Horror. Еще одним отличием от детища Valve является экономическая система (хоть и сильно упрощенная), это означает, что игрок сможет покупать оружие и всевозможное снаряжение.

Мир "Проекта Метатрон" состоит из девяти локаций, каждая из которых имеет весьма внушительные размеры (5X5 километров), естественно, пешком в таких условиях передвигаться весьма затруднительно. В игре есть и техника, причем разработчики обещают в финальной версии не только транспортеры, но и боевые машины, на которых установлено вооружение. Разумеется, бои будут идти не только на отрытых пространствах, но и внутри помещений.

Тестовая версия ничем особым не впечатлила, но, повторимся, эта демка является результатом работы, длившейся всего три месяца. Пока что дизайн помещений сильно напоминает UT-2003, да и текстуры особым разнообразием не отличаются, тем не менее, для своего возраста "Проект Метатрон" смотрится очень даже неплохо. Учитывая, что игра будет разрабатываться еще как минимум пятнадцать месяцев, можно ожидать достаточно неординарный проект. По крайней мере, потенциал у него есть.

Юрий Пашолок

Периметр

Жанр	RTS
Издатель	"1C"
Разработчик	K-D Lab
Дата выхода	Не известно

Впервые "Периметр" был продемонстрирован журналистам еще год назад на "Комтеке", однако та версия, что была показана на КРИ-2003, резко отличалась от прошлогодней. За прошедший год новое детище K-D Lab заметно преобразилось: разработчики заменили практически все модели, кроме того, слегка изменилась и концепция "Периметра".

Если год назад игра казалась чем-то, по атмосфере напоминающем "Вангеры", то теперь работа калининградских девелоперов стала куда более серьезной. Почти что игрушечные строения превратились во внушительные и весьма детализированные комплексы, про базовые блоки (разработчики называют их Фреймами) я вообще не говорю: отныне это минигорода, под куполом можно заметить отдельные дома, самое интересное, что эти конструкции еще и летают (всего планируется шесть видов Фреймов). В отличие от прошлогодней тестовой версии, теперь надо расчистить территорию, посадить Фрейм, и лишь после этой процедуры можно будет заняться постройкой базы.

А вот концепция "чем больше генераторов, тем лучше" продолжает победное шествия, как никак, это одна из особенностей "Периметра". Неизменной осталась и система, когда игрок производит всего лишь три типа юнитов. Мало? Сейчас поймете, что этого количества более чем достаточно. Дело в том, что игрок может объединять разные типы юнитов, превращая их нечто более мощное. Выглядит сей процесс очень эффектно: несколько юнитов превращаются в шарики из жидкого металла, отдельные капли объединяются, и вот пятерка пехотинцев превращается... превращается пятерка... в элегантный танк. В свою очередь, эти же танки могут превратиться еще во что-то более мощное, ну и так далее.



И раньше "Периметр" смотрелся очень и очень неплохо, теперь же игра выглядит просто внушительно. Поставив на воксельно-полигональный движок, K-D Lab нисколько не прогадала: в отличие от Westwood, разработчики из Калининграда довели технологию до совершенства, в результате игра получила потрясающий, полностью деформируемый ландшафт. Базы же выглядят как единый организм, по электронным венам которого струится энергия - единственный игровой ресурс. В случае опасности этот организм прикрывается защитным покровом Периметра и выпускает в сторону обидчика армии юнитов.

"Периметр" нисколько не похож на то, что K-D Lab выпускала раньше. Ее сценарий тянет на небольшой фантастический роман, и есть серьезные основания говорить о том, что новая работа калининградских разработчиков станет настоящим событием в мире стратегий, возможно, речь даже идет о революции в жанре. Учитывая, насколько законченной выглядела версия "Периметра", демонстрировавшаяся на КРИ-2003, ждать осталось недолго.

Юрий Пашолок

Вивисектор: Зверь Внутри

Жанр	FPS
Издатель	"1C"
Разработчик	Action Forms
Дата выхода	Осень 2003 года

Action Forms привезла на КРИ-2003 прошлогоднюю демо-версию "Вивисектора", которая отличалась от еще более раннего варианта лишь деталями. Надо сказать, что украинские разработчики публикуют по своим играм не слишком много информации, им больше по душе принцип "меньше слов - больше дела". Тем не менее, кое-какие подробности относительно их нового проекта узнать все же удалось.

Главная новость напрямую связана с изменением названия игры. Отныне "Вивисектор: Зверь Внутри" никоим образом не связан со знаменитым произведением Герберта Уэллса "Остров доктора Моро", и это гораздо больше, чем просто смена вывески. Сюжет подвергся очень серьезной переделке, хотя сам игровой процесс вряд ли сильно изменится. Разумеется, за прошедший год Action Forms отнюдь не почивала на лаврах, теперь можно увидеть "во плоти" тех самых Humanimals и Overbrutes, которые по боевым характеристикам дадут фору любым спецназовцам. К сожалению, военных вивисекторов в действии посмотреть не удалось, но если вспомнить, как вели себя "примитивные" Modbeasts...

Одной из тех вещей, которые остались практически без изменений, являет-

Наш выбор - электрификация всей базы и хорошая противоракетная система





Слоники... на самом деле, для создания этой твари пошел генетический материал гиены



Гиена-слоник с предыдущего скриншота секундой позже

ся графика. В начале прошлого года "Вивисектор" смотрелся вполне прилично, но за прошедшее время требование к внешности серьезно изменились. Да, модели персонажей очень симпатичны, но вот с уровнями что-то надо делать. Тем не менее, творение Action Forms обладает козырем в рукаве, имя ему - система повреждений. Думаю, особо представлять ноу-хау украинской команды, впервые опробованное в Chasm: The Rift, не надо, нетрудно догадаться, что за прошедшее время разработчики продвинулись далеко вперед. Одним словом, общество защиты животных может сразу застрелиться.

Action Forms давно уже доказала, что умеет делать очень достойные игры. Будем надеяться, что "Вивисектор: Зверь Внутри" оправдает возложенные на него ожидания, а уж ждать игру осталось недолго.

Юрий Пашолок

Вий: История, рассказанная заново

Жанр	Квест
Издатель	"Дискус"
Разработчик	Crazy House
Дата выхода	Не объявлена

Наши украинские друзья из команды Crazy House пытаются реанимировать практически забытый поджанр квестов с оцифрованным видео. Помните, когда-то давно мы с удовольствием несли домой кучу компакт-дисков с новой игрой? За основу проекта взят классический "Вий". Не известно, попадет ли в игру столь увлекательный момент, как катание верхом на панночке-ведьме (неплохая могла бы получиться мини-игра), но в остальном разработчики придерживаются литературного оригинала.



Молилась ли ты на ночь, доченька?

Если поднимете пласт памяти, ответственный за литературу седьмого класса, то вспомните, что нам нужно будет говорить с сотником, ссориться с козаками, чертить мелом на полу круг, и привести Хому к закономерной... Извините, гибели? Игра, в которой мы заранее знаем, что нашего героя придушат черти? К счастью, разработчики не хотят, "чтобы в финале игрок торжественно возложил цветочки на забытую могилку главного героя". Скорее всего, в "Вие" будет несколько вариантов прохождения. Нелинейности уделяется пристальное внимание. Например, сбор активных предметов не так критичен для прохождения, некоторые вещи вообще будут взаимозаменяемыми.



Над игрой работает команда из 40 человек. Анимация живых актеров накладывается на отрендеренные (но от этого не менее реалистичные) фоны. Серьезное количество полноэкранного видео надеются уместить на два компакта. У желающих оценить видео есть все шансы. Ролик мы постараемся выложить на прилагаемом к журналу диске. Единственное, что нам в этой игре пока не понравилось - концепт-арт некоторых представителей нечистой силы. Но как к любому рабочему материалу, эти придирки - не в счет.

Так что, родись Роберта Уильямс на Украине, вместо "Фантасмогорий" снимала бы она квесты по "Вечерам на хуторе близ Диканьки" и наверняка любила бы борщ.

Юрий Пашолок

Ostrich Runner

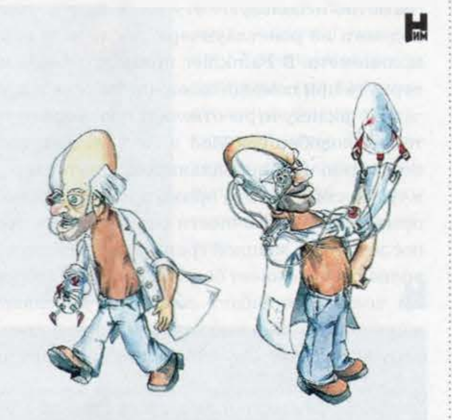
Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Geleos
Дата выхода	Не объявлена

Творение студии Geleos прошло практически незамеченным, более того, не состоялось даже презентации игры. На самом деле, Ostrich Runner достоин куда большего внимание, те, кто видел демоверсию, со мной наверняка согласятся. К слову, Geleos известна не только по Ostrich Runner: еще одним профилем ее работ является создание видеороликов, например, к "Дальнобойщикам-3" и "Периметру".

Что может делать страус? Правильно, совать голову в песок. А еще страусы умеют бегать, причем достаточно быстро, нередко на них даже устраивают гонки. Этому занятию игра и посвящена, только бегают страусы сами по себе, без наездников. Ostrich Runner относится к редко встречающейся на PC категории игр с псевдорисованной графикой. Внешне игра смотрится как рисованная, на самом же деле все окружение и персонажи полностью полигональные. Такое решение позволяет убить сразу двух зайцев: и выглядит стильно, и мучений с анимацией куда меньше.

В качестве прообраза для создания игры послужила серия мультфильмов Road Runner (та самая, где койот постоянно пытается поймать бегающего с огромной скоростью страуса). Разработчики добавили в старую идею немало собственных наработок, в результате получилась игра, по отмороженности оставляющая большинство конкурентов позади. Вашему страусу постоянно приходится бороться не только с соперниками, но и с самой дорогой. В любой момент можно споткнуться об бревно, получить по голове кувалдой или наступить на грабли. На самом деле, всевозможные грабли и бревна - не самые страшные препятствия, вот разъяренный медведь с дубиной в лапе может натворить куда больше бед. Судя по демонстрировавшемуся на стенде видеоролику, в полной версии Ostrich Runner нас ожидают и не такие препятствия.

Вполне возможно, Ostrich Runner станет настоящим событием, особенно у нас. Уже сейчас игра никого не оставит равнодушным, а это хороший показатель.





Владимир Чаплыгин

Painkiller

Жанр	FPS
Издатель	Dreamcatcher
Разработчик	People Can Fly
Дата выхода	23 сентября 2003 года



В Painkiller вам отведена роль профессионального охотника, который каждый день выходит на поиски различной нечисти. Для него это не работа за деньги и даже не жизненное кредо а-ля Блейд, а своеобразное хобби, от которого он получает ни с чем не сравнимое удовольствие. Недавно ему под руку подвернулось очередное приключение, на этот раз связанное с поиском загадочных демонических артефактов, но, как назло, на хвост села чересчур любопытная журналистка, которой вынь и подай "жареную" сенсацию. Что из этой интересной смеси получится в итоге, мы узнаем лишь после релиза. Пока что сотрудники People Can Fly не собираются приоткрывать завесу тайны сюжетных перипетий.

Разработчики утверждают, что во время создания игры они всегда руководствуются незыблемым принципом "ни одного похожего уровня". Пока что готовы следующие локации: заброшенная тюрьма, древний монастырь, полуразрушенный замок и оперный театр (видимо, здесь не обойдется без пресловутого призрака). Всего к релизу нам обещают изваять ровно 20 уровней, в число которых войдут и специальные арены для поединков с боссами.


В таком прикиде герой больше похож не на охотника за демонами, а на уличного бандита из латинского квартала

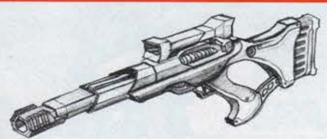
По части геймплея игра больше всего будет походить на первый Quake. People Can Fly собираются возродить подзабытую фичу с применением за короткий промежуток времени двух и более видов оружия. Обратите внимание, как заядлые квакеры грамотно используют эту особенность: сначала стреляют врагу под ноги из рокетлаунчера, после чего поджаривают летуна из молниемета. В Painkiller примерно такой же фокус можно провернуть при помощи замораживателя и дробовика.

За физику игры отвечает новомодная технология Havok, которая, подобно GeoMod в Red Faction, позволит осуществлять основательную перепланировку интерьеров уровней, но только в тех местах, где это прямо предусмотрено сюжетом. В качестве примера реалистичности разработчики приводят случай, когда после взрыва мощной гранаты между двумя монстрами ударная волна разбрасывает бедолаг в разные стороны. Причем один своим телом прошибает запертую деревянную дверь, а другой в процессе полета когтистой лапой умудрился зацепиться за люстру на потолке. Звучит многообещающе, не правда ли?

Знаменитая двустволка снова в строю

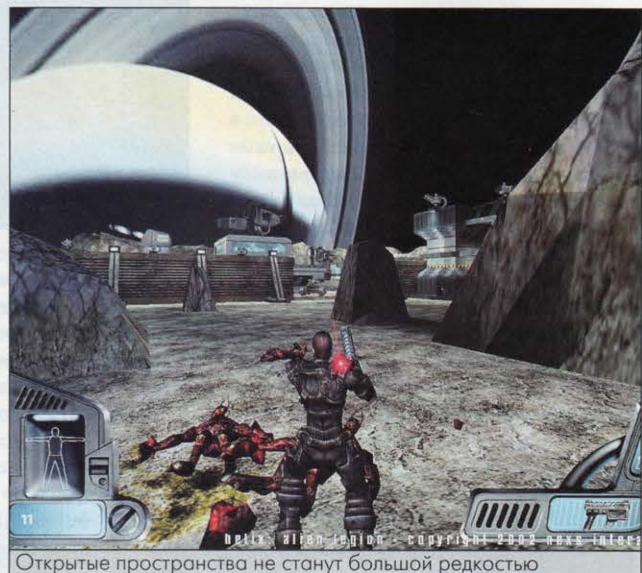

Alien Legion

Жанр	FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	NeXS Interactive
Дата выхода	Не объявлено



Пять миллиардов лет назад раса Skorag забросила на планету Земля крупицу жизни. Так началась эволюция. В XXIII веке новой эры настало время для проверки. Впрочем, за отведенный до нового визита период жизнь успела пройти путь от одноклеточного существа до человека разумного, который вдобавок умудрился подружиться с представителями инопланетной цивилизации Primitiv. Образованный совместный военный союз, казалось, готов во всеоружии встретить яростные атаки армии Skorag. Но не тут-то было...

Тем временем из далекого космоса за стремительно развивающимися событиями наблюдал главный персонаж - командир небольшого корабля Avenger. На его глазах в битве возле Новой Москвы при всех посылках на победу силы союза почему-то потерпели сокрушительное поражение. Чуть позже перебежчик из стана Primitiv расскажет Михаилу, что на самом деле его раса ведет двойную игру и параллельно помогает вторжению пришельцев. Дабы подкрепить свои слова доказательствами, информатор загрузил свою память в тело киборга класса "Грааль". Однако копирование данных прошло не совсем гладко, и некоторые особо важные моменты так и не поддались прочтению. Не трудно догадаться, что Михаил вместе со своей командой должен распутать паутину заговора против человечества.


Открытые пространства не станут большой редкостью

Помимо Михаила, в Alien Legion в команде будет пять подконтрольных вам персонажей: офицер Менлок, доктор Райз на пару с неким медицинским клоном, инженер Крон и, наконец, тот самый киборг класса "Грааль". Во время игры вы, сидя в шкуре одного из персонажей, выполняя львиную долю поставленных задач, сможете параллельно отдавать своим боевым товарищам несложные приказы типа "пойди туда", "убей того" и так далее. Разумеется, легкой прогулки никто не обещает. Во время преодоления 32 уровней Alien Legion на вашем пути встретится 17 городов, 20 типов врагов (от примитивных дронов и синтезоидов до высокоинтеллектуальных роботов) и три разновидности боссов. На все про все в вашем арсенале имеется огнемет "Инферно", лазерный автомат, снайперская винтовка с особыми рикошетирующими пулями, палящее 20000-вольтными разрядами плазменное ружье XR-590 и способный пробить насквозь броню танка суперпулемет с урановыми снарядами в титановой оболочке. Перед началом миссии вы самостоятельно занимаетесь экипировкой каждого члена отряда. А еще по ходу игры вам придется считать каждый патрон, так как инопланетяне человеческое оружие у себя дома почем зря не разбрасывают. Но это не значит, что кто-то отменял использование честно добытых в бою трофеев.

x10

Жанр	FPS
Издатель	Conspiracy Entertainment
Разработчик	Warthog
Дата выхода	Весна 2004 года



Рядом с радаром красуется флаг фракции, куда без этого

Английская компания Warthog, помимо создания футуристического шутера от первого лица Mace Griffin Bounty Hunter, параллельно трудится над проектом с загадочным названием x10. По словам девелоперов, у них накопилось достаточно много интересных и, самое главное, ранее нигде не встречавшихся идей, которые им не терпится реализовать в новой игре. Не знаю, как вам, но мне эти слова кажутся чересчур бравурными. Например, новость о том, что для работы над сюжетом и диалогами привлечен профессиональный писатель (хотя его фамилия не сообщается), преподносится с такой помпой, будто это нечто инновационное и неординарное:



Типичная запрятанная меж гор станция

не стоит забывать, что еще в далеком 1997 году литератор Марк Лейдло корпел над приключениями Гордона Фримена в легендарном мире Half-Life. Но это так, к слову, дабы заранее предостеречь вас от возможного разочарования.

В x10 вам предлагают заглянуть в будущее. В качестве звездного пехотинца вы попадаете на чужеродную планету, где между собой борются несколько мощных фракций людей и пришельцев. В большей части игры вам предстоит пройти огромное количество различных открытых пространств (заснеженные районы, умеренные и жаркие тропические пояса), хотя не обойдется и без небольших вкраплений элементов так называемых "коридорных шутеров". но даже здесь Warthog постарается максимально отойти от приевшихся шаблонов.

В качестве очередных примеров реализации "ранее не встречавшихся идей" нам преподносят наличие "клевых пушек", которые якобы дадут огромную свободу при выборе тактики прохождения игры, а также ограниченный по вместимости рюкзак, в который следует складывать оружие, приборы, аптечки и прочий скарб.

Из остальных сладких обещаний следует отметить наличие мультиплеера как по локальной сети, так и на специальных интернет-серверах плюс "отличную графическую технологию TUSK", которая, судя по скриншотам. является отличной лишь на бумаге, а на самом деле выглядит довольно средненько. Будем надеяться, что перед нами издержки снимков из ранней версии игры и в плане графики в x10 со временем все наладится.

American McGee's Oz

Жанр	Action
Издатель	Infogrames
Разработчик	Carbon6 Entertainment
Дата выхода	4 квартал 2003 года

Не знаю, как у вас, а у меня при взгляде на игровую индустрию иногда возникают довольно забавные ассоциации с животным миром. Объединенная общей идеей, крупная группа разработчиков в идеале должна напоминать муравейник, где каждый занят своим делом. Хотя частенько попадаются кошки, предпочитающие гулять сами по себе. Ярчайший пример независимой группы разработчиков - богатый на безумные идеи American McGee сотоварищи. Больше двух лет назад они до неузнаваемости изменили мир "Алисы в стране чудес" Льюиса Кэрролла. Теперь настала очередь "Волшебника страны Оз" Франка Баума (в нашей стране вольную интерпретацию этого произведения писатель Волков назвал "Волшебником Изумрудного города").



Так выглядит пластиковая Летающая обезьяна

Действия American McGee's Oz развернутся задолго до книжных приключений героев. В те времена поделенное на непохожие друг на друга расы население страны Оз продолжало вести между собой кровопролитную войну, на фоне которой родилось, выросло и умерло не одно поколение. Никто не остался в стороне от этого конфликта. Понимая, что итогом такого безумства станет полное уничтожение страны Оз, правитель Царства ночи решил позвать из Страны людей спасителя (разумеется, вы будете играть его роль), который "огнем и мечом" смог бы в миг покончить с многолетней междоусобной войной. Имя этого героя-миротворца неизвестно, но позже его нарекут Волшебником страны Оз.



В отличие от своего предыдущего детища, на этот раз American McGee решил сделать ставку на моделирование больших пространств, поделенных связанными друг с другом сюжетными линиями на мелкие районы. Что касается сущности геймплея, то к католическому Рождеству перед нами предстанет смесь из кровавого экшена, занятных головоломок и множества второстепенных заданий, при выполнении которых игра в качестве вознаграждения предоставит несколько видов бонусов.

P.S. Разработчики уже сейчас предпринимают попытку заработать на своем творении пусть и небольшие, но все-таки "живые" деньги. Так в недрах интернет-магазина Entertainmentearth хранится три вида настольных фигурок персонажей игры. Посетителям предлагают купить Чучело, Летающую обезьяну и Дровосека.







Yager

Михаил "Mihanic" Бузенков

Танки уходят в небо

Еж - птица гордая...
Народная мудрость

Жанр	3D Action/Air Combat
Издатель	THQ http://www.thq.com
Разработчик	Yager Development http://www.yager-development.com
Дата выхода	Неизвестна
Сайт игры	http://www.yager.de
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3163.html
Смотри на диске	Скриншоты



Так уж сложилось, устоялось, что все воздушное одинаково полезно. Летающие шоколадные конфеты со сквозной начинкой, скверно действующий на детский разум кефир и прочее крылатое и с крылышками многообразие товаров непременно обрастает популярностью. Дай человеку только что-нибудь запустить или, на крайний случай, подбросить, а там уж выгода сама собой определится.

Yager Development тоже не прочь побаловаться с земным притяжением. Вот только вместо житейских радостей в ход (в воздух) идут цельнометаллические конструкции. И быть Yager очередной "симуляцией", если бы не горы пушек и лазеров, равномерно покрывающих стальную шкуру машины. Табу невинным перьям – танки уходят в небо!

И каждый день другая цель

Действие игры разворачивается в конце 21 века. Миром правят могущественные корпорации, приступившие к переделу имущества. Герой игры - вольнонаемный пилот Magnus Taid - поступает на работу в компанию Proteus. Дела у его хозяев идут из рук вон плохо, за короткий промежуток времени они потеряли несколько спутников и добрую часть воздушных перевозчиков. Мало того, границы корпоративной территории осаждают пираты.

Дальше в дело вступает Магнус и устраивает образцово-показательную разборку в духе "Шторм". Впрочем, устроит он ее или нет, будет зависеть уже от вас.

В процессе прохождения игроку придется принять несколько ключевых решений, по результату которых мы увидим счастливый или же несчастливый финальный ролик, а может быть, и вовсе что-то экзотическое: к примеру, при определенном раскладе у Магнуса может появиться дама сердца. Игровая нелинейность Yager коснется не только сюжета, но и некоторых других внутриигровых элементов. Опять же пример: защитив при выполнении текущего задания одного из дружественных пилотов, Магнус получит дополнительную огневую поддержку со стороны союзников уже в следующей миссии. Кроме того, выполнение некоторых заданий позволит открыть ряд дополнительных секретных миссий или же добавит новое вооружение для вашей боевой машины.

Сюжетное сходство с прошлогодней Bandits: Phoenix Rising прямо-таки преступное, но, в отличие от Grin, разработчики Yager не стремятся заключить игрока в гигантскую песочницу, а наоборот, пытаются разнообразить игровой процесс, насколько это возможно. От миссии к миссии зеленые равнины "Свободной торговой зоны" (Free Trade Zone) сменяются ледяными просторами, а затем утопают в смертельном безмолвии постапокалиптического ландшафта "Поле боя" (BattleField) с его разрушенными заводами и оборванными линиями электропередач.

Порхает как бабочка и жалит как оса

Порой вопрос об играбельности остается открытым вплоть до появления продукта на рынке или выхода демо-версии. Отсюда и многочисленные "мы постараемся сделать управление наиболее удобным, стрельбу приятной, а игру захватывающей".

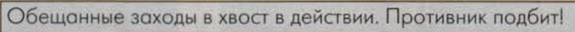
В первую очередь Yager собирается проповедовать скоростной экшен. Функциональные характеристики вашей боевой машины практически не ограничены. Вы можете крутиться как волчок, можете стрейфиться или же резко спикировать на наземную цель. Для любителей stealth action припасен целый арсенал пушек, способных поразить врага на дальних дистанциях.

В процессе прохождения кампании игроку предстоит испробовать сразу несколько боевых машин и даже пострелять из стационарной пушки по вражеским пилотам.

Красота по-Xbox'овски

Сначала Yager выйдет на Xbox, а уж потом – PC. На первых обнародованных скриншотах игра выглядит вполне достойно. Трехмерные ландшафты утопают в солнечных бликах, небо прямо-таки оживает под крыльями разогретой машины - все поет и движется. Огромные усилия затрачиваются разработчиками на создание качественной наземной техники, ведь, как ни странно, именно средства ПВО и ракетные установки будут вашими основными противниками. Кроме того, в игру добавлена поддержка трехмерного звука.

Уже на сегодняшний день Yager выглядит более чем конкурентоспособным продуктом, имея на своем борту не только современную графику, но и гибкий сюжет. Единственная деталь, за которую стоит опасаться, – это грамотная реализация управления. Будем надеяться, что оставшееся до релиза время Yager Development потратит с умом, и довольно расплывчатые упоминания о мультиплеере наконец-то материализуются хотя бы в пару режимов игры.



Один из примеров совместных операций. Сразу два дружественных крафта атакуют перевозчик противника



Обещанные заходы в хвост в действии. Противник подбит!



Gods & Generals

Жанр	FPS
Издатель	Activision Value
Разработчик	Anivision
Требуется	Pentium II 450, 64 Mb RAM, 3D-уск. 8 Mb
Рейтинг	0.8

Когда речь идет о создании игры по какому-либо новому фильму или телесериалу, прежде всего надо помнить, что она должна выполнять рекламные, а не антирекламные цели. Похоже, как раз об этом и забыла наивная американская телекомпания, заказавшая игру-рекламу для своего нового фильма про гражданскую войну Севера и Юга. Полученное в результате страшилище отпугнет даже самого ярого любителя как играть в игры, так и смотреть телевизор.

Итак, про что игра, вы уже догадались. Но, что довольно любопытно, воевать нам приходится не на стороне свободного Севера, а за южан, которые, напомню, горой стояли за сохранение рабовладения.



Миссии этого, с позволения сказать, шутера якобы построены на основе реально существовавших сражений. Но если это так, тогда сражения эти проходили на убого оттекстурированной ровной поверхности и ограничивались с разных сторон фанерными досками, на которых кто-то шибко умный коряво написал "лес", дабы все догадались. Иными словами графика в игре напоминает... да ничего она не напоминает. Такое убожество в жизни не встречается. Грязно-желтая или грязно-зеленая земля, деревья-столбы с двумя-тремя полигонами, обозначающими ветви, общая кривость и прямоугольность всего, что можно отнести к понятию "архитектура уровня". Короче говоря, G&G наглядно подтверждает, что с движком Lithtech сотворить нечто хорошее удается только Monolith Studios.

Что же до геймплея, то тут вообще сплошная загадочность. Например, оружие. В наличии имеем мачете, метательные ножи, гранаты, револьвер, мушкет и мушкет со снайперским прицелом. Если ограничение по переноске на 2 ножа мне еще понятно, то вот чем объяснить, что с собой можно таскать только один заряд для мушкета - загадка не из легких. Или противники: разработчики не стесняясь телепортируют их на место действия пачками прямо перед вашим носом.

Но больше всего на фоне общей депрессии меня убила милая фича с прокачкой персонажа, один в один содранная с NOLF 2, даже дизайн сохранился.

Gods & Generals - очень наглядное пособие, демонстрирующее, как не надо делать экшены. Если у вас есть кровный враг, который любит шутеры, пришлите ему эту игру с наилучшими пожеланиями. Эффект злокозненной мести гарантирован!



Андрей Щур

CTU - Marine Sharpshooter

Жанр	FPS
Издатель	Groove Games
Разработчик	Jar Head Games
Требуется	Pentium II 450, 64 Mb RAM, 3D-уск. 8 Mb
Рейтинг	5.2



Возможно, некоторым читателям название компании-разработчика этой игры может показаться смутно знакомым. Не удивляйтесь, просто у вас очень хорошая память на мелких низкобюджетных разработчиков. Первой попыткой Jar Head Games заявить о себе был ничем не примечательный шутер Navy SEALs, вышедший полгода назад.

На этот раз мы имеем дело со второй попыткой, повествующей о нелегкой доле, выпадающей тем, кто решит стать снайпером в секретном подразделении CTU - Counter-Terrorist Unit. Marine Sharpshooter появился практически одновременно с другим снайперосимом - LOS: Vietnam, но в плане изображения задач, которые ставятся перед настоящими снайперами, выглядит посерьезнее. По крайней мере, здесь в каждой миссии присутствует четко поставленная определенная цель, которую надо уничтожить, либо проследить за ней. Миссии связаны одним общим сюжетом, постепенно развивающимся от задания к заданию. Про бредовость сюжета как такового говорить не будем - он ничем не отличается от стандартных американских боевиков, в которых фигурируют арабские террористы, покупающие компоненты ядерного оружия у русской мафии.



В игре нам отводится роль самого снайпера, которого сопровождает помощник, выполняющий функции spotter'a (координатора снайперского огня). По сравнению со своим тезкой из LOS: Vietnam, spotter ведет себя гораздо правдоподобней: указывает на цели, прикрывает огнем и связывается с центром для уточнения новых задач.

Увы, кроме некоторых моментов, в игре нет ничего интересного. Архитектура уровней примитивна, враги малополигональны (иногда до ужаса) и ведут себя однообразно, монотонно ругаясь двумя-тремя заложенными в них фразами. Выбор оружия также не впечатляет: снайперу положены винтовка снайперская - одна штука, плюс пистолет с навинчивающимся глушителем. Последний нужен только для ощущения собственной крутости, ибо миссии не предусматривают скрытого прохождения, только экшен, где вместо снайперского ружья лучше бы подошел пулемет - вражье прет из-за каждого поворота и явно напрашивается на решительные ответные меры.

Вердикт: вторая игра Jar Head Games оказалась вполне на уровне первой. То есть малобюджетным посредственным шутером, не заслуживающим особого внимания.

Константин Подстрешный

Спасение рядового Раймана



Жанр	Arcade
Издатель	Ubi Soft, "Бука" http://www.ubisoft.com, http://www.buka.ru
Разработчик	Ubi Soft http://www.ubisoft.com
Требуется	Pentium III 600 MHz, 192 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium IV 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.ouron.com/excalibur/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 0,5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не обязательно



Да не обманет вас кажущаяся доброта игры. На самом деле нам подсовывают очень жестокий продукт. На первом же уровне главному герою отрывают руки. А потом засовывают его в собственный тапочек. Это нормально? Сколько счастливых семей рассорились из-за того, кто будет сегодня гонять Раймана на скейтборде по уровням, напоминающим сон наркомана. Как можно объяснить не по-детски сложные этапы, на которых отсутствуют, да что там сейвы, чекпоинты! А разве делают для детей такие невероятно красивые и яркие игры? Нет, конечно, дети не знают, что такое шейдеры, и поэтому никто в здравом уме не будет тратить бюджет в детской игре на графику. Вот Гарри Поттер – игра для детей, сразу видно.

Эта крошка и есть король зомби. Но небольшой арене сойдутся Самый Крутой Зомби в его королевстве и Роймон. Король уже приготовился кричать тоненьким голоском: and let the combat begin!





"Только перед тем как писать ревью непременно расскажи, кто такой Райман", – сказало строгое начальство. "Это что - комарик? Слон? Лягушка?", – спросило строгое начальство строгим голосом. "Окидоки", - ляпнул я, не подумав. Попробуй теперь объяснить, что такое Райман. Это существо. Вероятно, мужского пола. У него русые волосы и желтые кеды. Оно может прыгать, бегать, размахивать кулаками и запугивать монстров, показывая им язык. Еще у Раймана нет ног, рук и шеи: кисти отдельно, голова отдельно.

Идите к окулисту, он сегодня до восьми...

Лес, в котором живет Райман, захватили хуудлумы (эти твари представляют собой помесь зубастика, навозной мухи и летучей обезьяны из "Волшебника изумрудного города", хотя на самом деле - всего лишь сгустки негативной энергии). Маленькие чумазые бестии, вредные и злобные. Только Райман этого не заметил. Он спал.

А когда проснулся, понял, что сон – это не всегда восполнение здоровье, потому как его собственные друзья из лучших побуждений оторвали Райману лапы...

Победить хуудлумов такому парню как Райман – это раз плюнуть, даже без лап. Да вот незадача, некто Глобокс (синяя инфантильная и трусливая жаба и по совместительству - лучший друг Раймана) по ошибке проглотил самого главного хуудлума и очень теперь от этого страдает. Сам Глобокс идти к врачу без Раймана боится, вот и приходится отложить спасение мира на потом.

Две трети игры вы бродите от одного медпункта к другому, в каждом из них доктор, изрядно полечив (читай – помучив) Глобокса, направляет вас к другому врачу. (Другой врач обычно находится на расстоянии в десяток уровней и живет аккурат за каким-нибудь боссом с полоской жизни на полтора экрана.) Тот осматривает Глобокса, и история повторяется: вам снова дают адресок еще одного садиста в белом халате. Вероятно, это символизирует бюрократическую систему в меди-

Эй, вы, большие и серьезные игры про космический десант, эльфов и спецнозовцев, о слабо продемонстрировать такую же энергетическую башню, как в детской игре Rayman 3, хотя бы одну на десять уровней? Глаза не отводить!..




Консилиум по вопросу изгнания нечистых хуудлумов из синих жаб

цине. Или мировой заговор врачей. Я пока еще точно не решил.

По дороге с хуудлумами

И они шли вперед и вперед. Глобокс глушил плодово-ягодное варенье бочками, а Райман колотил хуудлумов железными кулачищами. На уровнях можно обнаружить похожие на консервы бонусы, которые на несколько секунд дают Райману новые способности. Взял красную баночку? Получи кулачки с шипами – сможешь пробивать двери. Взял желтую – летай себе по уровню (к сожалению, всего несколько секунд). Взял синюю... Ассортимент консервов не велик, но для того, чтобы изредка заставить игрока думать, их вполне достаточно. Если присмотреться к игре внимательно, то можно заметить, что она очень бережно относится к самому замечательному существу на земле. То есть к нам. Уровень сложности заданий растет постепенно и, если мы на 43 уровне не можем пройти особо замороченный этап, то достаточно вспомнить, что на 23 уровне было что-то похожее, только попроще.

Как вы уже проницательно догадались, Rayman 3 – аркада с хорошо сбалансированными и достаточно сложными уровнями, сдобренными загадками с намеком на интеллектуальность. "И все?" - спросит читатель, который никогда не видел Раймана (откуда же ты такой выискался? – прим. ред.). Если бы это было "все", то мы получили просто еще один платформер. Качественный, но не более того. В Раймане огромное количество мини-игр. Это и переход между уровнями, и небольшие участки самих уровней и бонусы за прохождение уровней. Rayman буквально состоит из мини-игр, время, затраченное на них при прохождении сравнимо со временем, которое уходит на основополагающее занятие - прыганье по платформам и борьбу с врагами.

Считаем треугольники

Пресс-релиз вежливо подсказывает, что в Раймане теперь умещается 2206 полигонов. Правда, много? А поди проверь, вдруг их там 2205? Приходится верить на слово. На самом деле графически игра невероятно хороша. Еще в первом Rayman меня удивляло, как разработчикам удается совмещать столь яркие цвета с общей мягкой палитрой уровней. Rayman 3 чтит традиции – казалось бы безумные, аляповатые краски выглядят естественно и совсем не раздражают.

Второй состав респектов отправляется прямиком к трехмерным моделлерам и дизайнерам уровней. То мы плывем вверх по водопаду полному пираний. То в раскаленной пустыне прыгаем по косточкам весьма крупных (при жизни) животных. Или давим хуудлумов местным аналогом боевого робота. Играем в снежки, устраиваем маленький Aquanox и никогда не встречаем халтурной работы.

Не помешало бы...

Доработать управление. Вертеть Райманом тяжело даже с геймпада, кнопки, отвечающие за прыжок и стрельбу, находятся далековато друг от друга. В те редкие моменты, когда игра включает вид от первого лица, рука интуитивно ищет мышку, ан нет, наш любимый манипулятор не поддерживается. Приходится играть в FPS на том же геймпаде, расклад кнопок в этом режиме тоже очень спорен. Не помешало бы еще разобраться с камерой, или хотя бы прописать побольше скриптовых ракурсов. Особенно это касается уровней, на которых нужно, используя ряд бонусов, забраться куда-либо повыше. Обычно счет времени идет на секунды и, если мы не видим, куда лететь или прыгать, Райман чаще всего оказывается на десяток метров ниже положенного места, расплющенный о каменный пол.

Вот эта черненькая мошка и есть ужасный хуудлум

Между прочим...

Первый Rayman появился на свет божий в 1995 году, разошелся числом в 10 млн. коробок по всем достойным платформам, став одним из самых удачных проектов Ubi Soft. Мишель Энсель (Michel Ancel) - создатель серии в том году только-только отметил девятнадцатилетние.



Наш

Гость приставочный, друг лопоухий, с возвращением тебя на наши экраны, мы скучали по тебе. За прошедшее время ты не обзавелся такой нужной вещью как шея (а также ноги и руки), но зато и не растерял самое важное – отличную графику, хороший добрый юмор и действительно интересный геймплей. А еще толстых боссов, кучу бонусов, полеты на хаере... Все то, за что мы так любили старые платформенные аркады воплощено на новом уровне в Rayman 3. Хорошая игра.



Enclave

Светотень

Андрей Щур

Конан вскочил, выдернул меч из ножен и набросился на непрошеных гостей. Поскольку они полагали найти в комнате спящего человека и заколоть его без всяких помех, прямо во сне, они ужасно смутились.
Роберт Говард и Стив Перри, "Конан и четыре стихии"

Жанр	TPS/Slasher
Издатель	Vivendi Universal http://www.vugames.com
Разработчик	Starbreeze Studios http://www.starbreeze.com
Требуется	Pentium III 600 MHz, 192 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium IV 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.enclavegame.com/
Наш сайт	http://gamenavigator.ru/games/game3132.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■□□
Графика ■■■■■■■■■□
Звук и музыка ■■■■■■■■■□
Дизайн ■■■■■■■■■□
Ценность для жанра ■■■■■■■■□□

Рейтинг 8.4

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Слэшерами (от англ. slash – рубить, разрезать) на западе принято называть экшены, в которых нет безумной пальбы, как нет и рокет-лаунчеров с плазмаганами, зато наличествуют холодное оружие и желание раскромсать ближнего своего. С кровью, с мясом, с шиком. До недавнего времени все игры-слэшеры повествовали нам о немногочисленных, но очень крутых силах Добра, буквально прорубавших, отрубавших и дорубавших хоть и вселенское, но все-таки слабосильное какое-то Зло. И только небольшая шведская студия Starbreeze решила, что Зло в этом конфликте тоже имеет право голоса, как одна из заинтересованных в победе сторон. В результате чего мы с вами получили Enclave – ядреный фэнтезийный слэшер, в котором история борьбы Света и Тьмы наличествуют в одном флаконе.

А, Ватар!

Дело было так. Жил-был на свете Дьябла. Звали его, правда, по-ненашенски – Ватар, но внешнее сходство выдавало в нем если не самого Дьяблу, то хотя бы его двоюродного племянника. Вздумал, стало быть, Ватарушка Мир повоевати. Собрал армию гоблинов с орками, но успешно обломался – люди с эльфами и гномами в это время тоже не в ухе ковырялись, а сколотили собственный хирд и стали отбрыкиваться. Да еще и мегашамана с собой приволокли. Мегашаман окинул поле брани мутным взором и решил: мухи отдельно, компот отдельно. Разорвал он пространство таким образом, что нечисть (Outlanders) осталась на одном берегу, а люди и приближенные к ним нацменьшинства (Enclave) на другой. Ну а Ватарушку, как особо опасного рецидивиста, сплавил к татарам в Тартарары. И все бы ничего, только через 500 лет пропасть между мирами стала уменьшаться. Да и Ватару сидеть в провинции наскучило.

В воздухе отчетливо запахло неприятностями для Анклава. Надвигалась страшная Мстя.

Барбаркзация всей страны

На этом месте и начинается игра. Точнее, одна из кампаний по выбору – на стороне Света или Тьмы. Идут они не друг за другом, а параллельно: и в той, и в другой ключевые лица остаются те же, но играют совершенно разные роли – кто был бякой, становится союзником, и наоборот.

В самом начале игры нам выдается только один персонаж. Всего же их шесть, причем присоединяются они к партии по одному от миссии к миссии, и довольно сильно различаются друг от друга тактикой прохождения – управляем в игре мы только одним персонажем из партии, и надо выбрать, какой из главгероев подходит для зачистки очередного уровня.

Приключенцы, служащие Тьме, отличаются от прислужников Света только внешностью при полном соответствии классов.

Начинаем мы простым воином. К нему пристроен ржавый меч с одной стороны и деревянная крышка от бочки, названная отчего-то щитом, с другой. Но этого вполне достаточно, чтобы ощутить лихость и бесшабашность геймплея. Управление простейшее: задействованы всего две кнопки – одна отвечает за удары, другая за блок щитом – но сражаться ними получается очень даже виртуозно. Приходится лавировать, прикрываться щитом от атак маленьких, закутанных в накидки красноглазых гоблинов с топорами, постоянно подыскивая момент для мощной контратаки – если провести без перерыва все четыре удара серии, то последний будет сопровождаться магическим шандарахом, который бьет всех близко находящихся



Мой шворц больше твоего!



Имперский охранник. Никого не напоминает?



При игре за силы Тьмы командует нами вот эта девушка. Обратите внимание на... мнэ-э-э... гравировку доспехов...

врагов вне зависимости от их брони и щита.

К сожалению, воин (рыцарь у сил Света или огр у сил Тьмы) хорош только в первых и в последних миссиях кампаний: в первых нет магов и мощных лучников, которые изрядно портят жизнь, пока рубишься с воинами противника, а в последних миссиях у воина такая броня и оружие, что ему уже практически все пофиг.

Меткость – не роскошь, а суровая необходимость

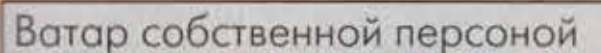
Не любите честную сечу? Предпочитаете сшибать противника издалека, не прикасаясь к оружию ближнего боя? Сильвуплюйствуйте: для всех любителей пострелять имеется персонаж "Лучница" (Охотница у Света и Убийца у Тьмы). И здесь открывается просто море возможностей. Во-первых, шесть типов стрел – от отравленных, до специальных снайперских и взрывных а la Рэмбо 3. Во-вторых, возможность стрельбы по-робингудски: наложить на тетиву сразу несколько стрел, чтобы получить нечто вроде шотгана – одновременно шесть стрел в упор не выдерживает ни одна тварь. В-третьих, есть понятие о степени натяжения тетивы: если прижать кнопку огня и немного подождать, то мощность залпа еще увеличится. В общем, лук – оружие профессионалов, так как попасть со всеми этими выпендрежностями в бегущего на тебя верткого гоблина – проблема та еще. А благодаря неприятному глюку в игре, из-за которого при стрельбе в упор стрелы часто пролетают сквозь противника, к профессионализму еще должна быть примешана изрядная доля мазохизма. Одна радость – бегает лучница довольно шустро, так что можно просто отбегать назад со скоростью атакующего тебя монстра и аккуратно делать из него подушечку для иголок.

Ну а ежели вам всегда нравилась роль хитрого колдуна, прячущегося за долдонов-рыцарей, то и это не проблема. Магия представлена сразу двумя классами: Druid/Sorceress и Wizard/Lich. Разницу я, честно говоря, между ними не ощутил, а вот эффективность их магии почувствовал. Магия в Enclave явно рулит. Причем в большинстве случаев из-за двух основных моментов: половина заклинаний самонаводящиеся, плюс некоторые умеют наносить остаточный урон. Поэтому, кстати, играть воином так тяжело: даже если прикрыться от насланного колдуном или ведьмой облачка Тьмы щитом, все равно каждую секунду с тебя списывается по несколько хит-пойнтов.

Кроме вышеперечисленных классов имеются еще два, в сущности вспомогательных: гном-сапер/орк-бомбардир и халфлинг/гоблин. Первые умеют кроме прочего кидаться бомбочками и коктейлем Молотова, а вторые – просто уменьшенная и немного ускоренная версия воина.

Диво дивное

За что Enclave можно и нужно похвалить, так это за графику. Нечасто выпадает увидеть в одной игре столько разных по сути и красивых по внешнему виду ландшафтов. Каждая из локаций имеет свои запоминающиеся особенности, интересную архитектуру, плюс очень качественные текстуры, которые придают всему эффект правдоподобности. Достаточно вспомнить мрачный особняк на холме, в котором продумано все до мелочей – гобелены на стенах, спальня хозяина с духами, подвал с хитрыми ловушками и се-


Ватар собственной персоной



Между прочим...

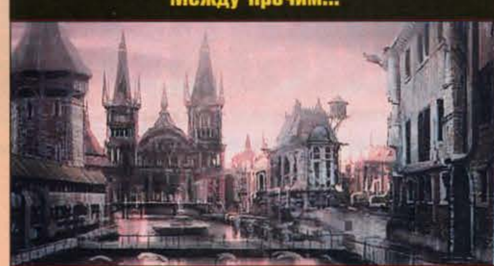


Отдельная фишка Enclave – бонусные локации. Частично они представляют собой просто боевые арены, позволяющие заработать немного денег, побеждая группы противников, но есть также две очень забавные аркадные мини-игры, которые позволяют немного расслабиться и улыбнуться. Первая – защита крепости от монстров-камикадзе, которые пытаются добежать до ворот и подорвать их. Управляем мы пушкой с бесконечными зарядами и в режиме эстонского пулемета постреливаем по бегущим внизу ограм и гоблинам. Личный рекорд – 273 особи.



Другая забава не менее прикольна: во время кампании за силы Тьмы существует возможность помочь огру-чемпиону в одиночку захватить один из человеческих городков. Пока он носится по улицам за местным населением, мы прикрываем его от лучниц осадной баллистой, также постреливая по несущимся и шикарно визжащим сексапильным друидихам в купальниках.

Между прочим...



Еще не успела Starbreeze Studios закончить работу над Enclave, как уже объявила о создании продолжения – Enclave 2. Известны даже общие черты будущего сюжета: после окончания великой войны Анклава с Дикими Землями обе стороны оказались обескровленными и без особых трепыханий подчинились Империи, в конфликте почти не участвовавшей. Империя начала искоренять магию, как элемент, мешающий порядку и спокойствию в Мире. Игроку в такой ситуации придется устроить возню вокруг таинственного древнего фолианта Света, который позволяет овладеть невиданной в послевоенном мире мощью. И, естественно, попытаться завладеть книженцией можно будет, выступая не только защитником Добра – Зло также будет представлено во всей красе.

Из наиболее многообещающих обещаний разработчиков можно выделить усложнение системы фехтования. Вот уж действительно целое поле для деятельности!



Люблю я Новую Зеландию...

кретная библиотека. Или эльфийское поселение посреди шикарного осеннего леса – настоящего, живого, с опадающими золотыми листьями и качающимися на ветру ветвями. Имперские постройки, сильно напоминающие Древний Рим, соседствуют с мрачными готическими соборами и аккуратными лубочными городками позднего Средневековья.

Если говорить про монстрятник, то здесь вообще все здорово и хитро придумано: герои одной стороны выступают монстрами при игре за противоположную и наоборот. Поскольку героев у каждой из сторон целых шесть, плюс на каждого по три разных по мощности доспеха, плюс различные типы оружия и доспехов, то мы получаем весьма внушительный список вариантов экипировки противника. Внешний вид героев тоже очень колоритный: у каждого из них есть свои особенные черты, яркие и запоминающиеся. Например, на шлеме лучницы отчетливо видно встроенное увеличительное стекло, которое потом успешно модифицируется в сложный комплекс бинокуляров; у орка по всему телу татуировки, часть из которых в форме символов Зла; огр такой здоровый, что в его руках любое оружие кроме огромной дубины смотрится игрушечным.

Если говорить о графике, то заодно следует вспомнить и очень качественный звук. Музыка органично вписывается в происходящее действо, динамично изменяется в зависимости от обстановки, приятна, и даже после нескольких часов прослушивания не вызывает негативных эмоций.

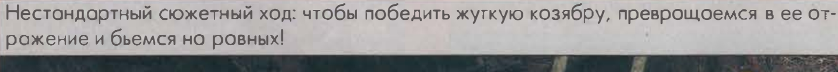
Не RPG

Несмотря на ярко выраженные элементы фэнтэзюшности, в Enclave абсолютно нет атрибутов ролевых игр. То есть статистик у персонажей нет, системы прокачки нет, нормального магазина – и того нет. Все особенности классов заложены в них с самого начала и никаких изменений не претерпевают. Повышение производительности достигается путем приобретения нового оружия и доспехов. Не могу сказать, что это прямо-таки ужасно, просто игра немного по-другому ориентирована. Вместо RPG введен элемент аркадности – монеты. По уровням разбросаны мешочки с золотом, драгоценные камни и секретные карты, открывающие путь к бонусным локациям. Чтобы собрать все это барахло, надо изрядно прошерстить уровень. Думаешь, что все закоулки уже осмотрел, а индикатор тебе говорит, что где-то еще 50 монет заныканы. Начинаешь прочесывать заново, и точно – на карнизе за трубой найдешь-таки спрятавшийся сапфирчик аккурат в искомую сумму.

Между миссиями на вырученные деньги можно затариться новым оружием, стрелами, лечебными зельями и прочими необходимыми приключенцу феньками. Как таковой торговли в игре нет: любое доступное оружие или шмотка имеют определенный денежный эквивалент, и на купле/продаже никакие деньги не теряются, так что выбирать и варьировать снаряжение можно сколько угодно раз.

Еще бы чуть-чуть

Если попытаться сравнить Enclave с другими слэшерами, то лучше всего сказать так: гораздо интереснее Rune, но до Blade of Darkness все же немного не дотягивает. Не дотягивает прежде всего по глубине геймплея – да, вариантов прохождения больше, но они гораздо проще тех зубодробительных комбинаций и комбо, которые позволяют говорить о слэшере, как о серьезном файтинге. Enclave вышел более аркадным и менее глубоким в плане непосредственно слэшевой части. Зато все остальное у него есть – неплохой сюжет, великолепная графика, приятное управление и интересные уровни. Жаль, что этого маловато для нашего компаса.



Нестандартный сюжетный ход: чтобы победить жуткую козябру, превращаемся в ее отражение и бьемся на равных!



Андрей Щур

Не те гуки

По-моему, мы не тех гуков убиваем.
к/ф. "Цельнометаллическая оболочка"

Жанр	FPS
Издатель	Infogromes http://www.infogromes.com
Разработчик	nFusion Interoctive http://www.n-fusion.com
Требуется	Pentium III 550 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 900 MHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.n-fusion.com/vietnam.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3168.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.5

Время освоения: от 15 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Похоже, скоро мы станем свидетелями новой лихорадки в игровом мире. Если весь прошлый и часть позапрошлого года в центре внимания были игры на тематику Второй мировой войны, то в ближайшем будущем в центре внимания может стать война во Вьетнаме. Судите сами: уже анонсированы два шутера на эту тему – Vietcong и Men of Valor: Vietnam, причем последний готовит команда 2015, создатель очень мощного Medal of Honor: Allied Assault. И сомнительно, что эти проекты не получат в ближайшем будущем дополнительных конкурентов.

Ну а первой "вьетнамской" ласточкой можно считать недавно появившееся творение компании nFusion Interactive – Line of Sight: Vietnam. Ласточка, прямо скажем, хромолапая и временами слепая на оба уха, но зато первая.

Финт ушами

Всего четыре месяца назад nFusion выпустила в свет вторую часть похождений своей "смертельной дюжины" – Deadly Dozen 2: Pacific Theater. И вот уже новый полноценный шутер. Как так? Да все очень просто: если DD2 от первой части отличается местом действия, то LOS:V от DD2 отличается действующими лицами. Другими словами, вместо японцев, которых игрок драл в DD2, теперь имеются вьетконговцы, плюс новое оружие, полагающееся выбранной эпохе, а вот место действия – джунгли – перебазировались в новую игру практически без изменений. Учитесь клепать шутеры, господа!

Тоже мне, горный орел!

Как бы там ни было, LOS: Vietnam предлагает игроку попробовать себя в роли американского снайпера, попавшего во Вьетнам в 1968 году. Тема знатная, предполагающая наличие весьма интересных заданий, хитрых ходов и отменного геймплея. Наверное, когда-нибудь такой шутер и сделают, но явно не в этой жизни – то, что получилось у nFusion, никаких восторгов не вызывает.

Проще – не значит лучше

У меня сложилось впечатление, что LOS: Vietnam планировалась довольно интересной и серьезной игрой. Но все убнли сроки – чтобы избежать конкуренции с тем же Vietcong, который доделывает Pterodon Studios, игру поспешили выкинуть на прилавок, урезав все, что только можно было.

Начнем с брифингов и заставок: с одной стороны, персонифицировался главный герой, от лица которого идет повествование. Но при этом сохранилась дэдлидозеновская стилистика минимализма заставок – никаких скриптовых сценок на движке, никакой динамики. Простое окно с текстом задания и нечитабельной картой. Иногда проскакивают кадры хроники, которые смотрелись бы неплохо, если бы несли в себе смысл, а не были просто тупой нарезкой видеоряда "вертолеты летают, а солдаты и танки стреляют" в сочетании с озвучкой в виде философских размышлений главного героя на тему "а на хрена оно все надо?"

Едем дальше. Помните, в DD присутствовал тактический экран, на котором можно было выбрать напарников в миссию и оружие им раздать? Так вот, забудьте про него. Убрали за ненадобностью. У главгероя-снайпера есть только один напарник – так называемый spotter. По идее, это специальный мужик такой, который должен снайпера прикрывать, а заодно давать наводку на новые цели. Выдает его теперь, видимо, какое-то очень высокое командование, ибо постоянно напарников зачем-то меняет, причем без видимого смысла. Нужен тебе, скажем, пулеметчик с М-60, а дадут подрывника с берданкой. И это притом, что пользы от специализаций практически никакой – с РПГ-7 и динамитом главгерой справляется прекрасно сам, а стреляют напарники по дефолту метко.

Рэмбо 2003

Первые шаги по пересеченной местности внушают оптимизм. Да, налицо доработка движка: модели бойцов стали красивше, травы на земле побольше, иг-



Вертушка-вертушка, сколько мне жить оста...

ра света получше. Но это – ложный оптимизм. Буквально везде видна злая пята наследия DD – начиная от шайтанской полупрозрачной травы и заканчивая совершенно не изменившейся неправдоподобной пластикой движений бойцов.

После первой перестрелки с противником узнается и фирменный глючный AI – на уровне сложности Hard противник бьет почти без промаха вне зависимости от вашей позы, поэтому лучше в перестрелку вступать сидя или стоя: если лежать, то почти стопроцентно первая пуля прилетает в голову, и наступает гамовер, а так только ранит. Или вот еще одна милая фамильная фишка – снайперы, сидящие на больших валунах и всяческих пригорках. До какого-то момента они тебя не видят (чем ниже и медленнее двигаешься, тем дольше "не видят"), но потом, если ты их не заметил, то "чпок!" и загружайся заново. Даже если снайпер к тебе спиной стоял до этого.

Да и от напарника порой радостей не меньше. Я грешным делом решил реализма добавить, Friendly Fire включить. Но я ж не знал, что напарник у меня – затаившийся маньяк, который плевать на все хотел, лишь бы в "косоглазых" пострелять. Очень часто бывало: ползем в траве, вдруг очередь мне в задницу. Радость-то, думаю, какая – мой напарник там где-то вдали панамку увидел! Ему-то радость, а мне загружаться. И часто этого просто не избежать – начинаешь стрейфиться, чтоб с линии огня убраться, так этот паразит тебе синхронно стрейфом за спину заходит. Для полного эффекта не хватает мерзкого хихиканья и смачного передергивания затвора.

В целом, геймплей не претерпел особых изменений. Те же грабли, те же глюки. Аптечки – и те остались такими же.

Картонные джунгли

Где халтура видна вовсю, так это в построении миссий. Во-первых, брифинги можно не читать. Все равно то, о чем говорится в брифинге, и то, что будет на самом деле, это "две большие разницы". Во-вторых, карта. Если кто не знаком с картой в DD, поясняю – там только с виду холмы и низины. На самом деле, если присмотреться, то видны те места, где ходить можно, а где нельзя. Этакая система канав, заросших травой и папоротниками, а по бокам огражденных стеной леса.



Вот такой у нас напарник. Кстати, парень обладает феноменальной экономностью – после получаса активных перестрелок умудряется не потратить ни одной обоймы

Сами миссии различаются только с виду. Что офицеров идти валить, что документы искать, что грузовики взрывать, везде система одна и та же – идем (ползем/бежим) с напарником по протоременному лесному коридору до цели миссии и просто валим всех подряд. Долго, нудно и постоянно загружаясь, потому что заметить на фоне горы очередного снайпера бывает сложновато (их там натыкано буквально на любой возвышенности, и у каждого СВД).

Очень "порадовали" глюки, появившиеся от неспособности разработчиков создать скриптовые сценки. Допустим, сказано в брифинге, что к тайному укрытию вьетконговского офицера вас должна проводить девушка из местной деревеньки, которая носит ему еду. Минут пятнадцать я обшаривал эти три избушки рядом с грядкой риса, названные в брифинге деревней, но нашел только двух идентичных стариков, олицетворяющих собой запуганное мирное население. После чего спокойно пошел по компасу, где без всяких девушек наличествовал азимут на цель миссии.

Схожая ситуация: задача была образовать на дороге затор для колонны грузовиков с помощью героя местного сопротивления, переодетого в гражданское, и уничтожить эту колонну. Забавно, что такое поручают снайперу, но даже не в этом дело. Естественно, никаких сопротивленцев вам в напарники не выдают – просто дойдя до дороги, обнаруживаем три мирно урчащих грузовика, перед которыми стоит все тот же образец запуганного местного населения рядом с какой-то тележкой. И даже после полного уничтожения конвоя и грузовиков он так и остается сиротливо маячить на дороге.

Первый блин в коме

Конечно, после таких глюков и несуразностей относиться серьезно к LOS: Vietnam становится невозможно. Если где-то и встречаются интересные моменты, захватывающие перестрелки, то это начинает восприниматься просто как очередной нечаянный баг. Елочная игрушка оказалась фальшивой и радости не принесла. Остается надеяться, что девелоперы, разрабатывающие в данный момент свои варианты "Вьетнама" не пойдут легким путем халявы, и мы, пусть и не скоро, но все-таки получим достойные похвал шутеры на военную тематику. А пока остается только ждать.





На площадке рядом со сбитым вертолетом было десятка два гуков. И зачем они там толпились, если выживших все ровно не было?



Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield

Владимир Чаплыгин

Как закалялась вороненая сталь

Покиньте здание, без паники – эвакуация,
Здесь готовится террористическая акция.
Три минуты до взрыва, кровь голову сдавила,
Где тут выход? Черт, я слышу, как дышит мина...
Влади, Шым "Язычество"



Жанр	CombatSim
Издатель	Ubi Soft, New Media Generation http://www.ubisoft.com, http://www.nmg.ru
Разработчик	Ubi Soft Montreal, Red Storm Entertainment http://www.ubisoft.com/, http://www.redstorm.com
Требуется	Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium IV 1,2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.raven-shield.com
Наш сайт	ttp://www.gamenavigator.ru/games/game2430.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.8

Время освоения: до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Скажу честно, в момент, когда я после инсталляции содержимого двух дисков кликалмышкой в расположившуюся на рабочем столе иконку с игрой, меня охватило невесть откуда ~~взявшееся~~ легкое чувство страха. Казалось бы, чего тут опасаться, как никак уже третья по счету часть выходит? По идее она должна представлять собой замешанную на мощном движке Unreal Warfare смесь из всего самого наилучшего, ~~перекочевавшего~~ из предыдущих игр серии Rainbow Six, с добавлением ряда нововведений. Все так, однако, есть одно существенное но. Если авторами оригинальной Tom Clancy`s Rainbow Six и второй части (Tom Clancy`s Rainbow Six: Rogue Spear) являлась компания Red Storm Entertainment, то львиную долю Raven Shield создавало монреальское отделение Ubi Soft, а зачинатели сериала выступали в роли старших товарищей-консультантов.

Не хотелось бы причислять себя к консерваторам, но именно надпись Ubi Soft Montreal в графе "разработчик" вызывала у меня наибольшие опасения. Все-таки новые люди – это, прежде всего, свежие идеи. Как они скажутся на внутреннем мире игры? Сильно ли изменится геймплей? Наконец, уйдет ли сюжетная основа в сторону копирования содержания вышедшего в 1998 году романа Тома Клэнси "Радуга 6" (некоторые издательства почему-то обозвали это произведение "Операцией "Радуга") или же нас ждет очередная встреча с "не книжными" русскими оперативниками Геннадием Филатовым и Аркадием Новиковым?

Целимся в выбритый затылок неофашиста

За все время своей виртуальной жизни команда "Радуга", провела невероятное количество удачных операций и, казалось бы, подчистую уничтожила террористов всех рангов и мастей. Ан нет, к 2005 году появилась свежая поросль негодяев, на этот раз, преимущественно, из стана профашистских организаций.

В отличие от русской мафии в Rogue Spear они не способны похитить со складов компоненты ядерного оружия, но это не значит, что вам придется биться со всякой мелочью. Враги с легкостью берут под свой контроль нефтеперерабатывающий завод в Венесуэле, в аргентинском городе Пилар удерживают заложников из числа сотрудников местного мясокомбината, в Бразилии нагло налетают на химический склад, в Норвегии закладывают взрывчатку на судоверфи города Берген и, наконец, в центре Лондона живенько разбираются с силами полиции и захватывают крупное банковское здание. Итого, в одиночной кампании насчитывается пятнадцать скрепленных между собой общей сюжетной канвой миссий, чья география простирается от небольшой деревушки в швейцарских Альпах, до частного аэропорта на Каймановых островах.

Где же пуля, что отлита для меня?

Получив во время брифинга положенную "вводную", то есть общие данные о предстоящей операции, вы попадаете в меню планирования. Для начала следует определиться с количеством людей, которые пойдут на задание. Как и раньше оперативники поделены на пять классов (штурмовики, снайперы, специалисты по электронике, саперы и призраки-разведчики). С собой можно взять не более восьми человек, которых теперь можно разбить не на четыре, а лишь на три группы: красную, зеленую и золотую.

В Raven Shield насчитывается ровно 57 единиц стрелкового оружия, причем для многих в наличии имеются различные типы боеприпасов, а также дополнительные приспособления: глушитель, оптический прицел или же обойма повышенной емкости. Впрочем, "довески" доступны только для слота с primary weapons.

Что касается вторичного вооружения, то, кроме появления среди пистолетов нескольких пистолетов-пулеметов, здесь все осталось без существенных изменений.

Между прочим...

Откуда взялась "Радуга"?

В соответствии с Клэнси - находящиеся на полном обеспечении ООН интернациональные силы специальных действий "Радуга" были сформированы в 1999 году, чтобы обуздать увеличение терроризма, разросшегося как на дрожжах после краха СССР. Все оперативные работники набраны из ведущих всемирно известных антитеррористических организаций и обучены по самым последним методам спасения заложников и проведения тайных операций. Командир команды "Радуга" – старший офицер ЦРУ Джон Кларк.

Ай, ай, ай, господа разработчики, почему нет входного отверстия во лбу?



Сразу видно, что тут занимаются чем-то противоестественным

Для заполнения двух последних пустующих слотов приходится выбирать между противогазом, дополнительными обоймами, электронным оборудованием, пластиковой взрывчаткой, датчиком сердцебиения, осколочными, газовыми или ослепляющими гранатами и тепловизором. Кстати, последняя штука, будучи установленной на винтовке снайпера, "видит" сквозь стены теплые тела противников.

Помимо всего прочего, надо выбрать раскраску и толщину бронежилетов.

Директива командования

Думаете, на этом все подготовительные чайные церемонии закончились и можно приступать к делу? Ошибаетесь. Вы забыли про самый главный стратегический элемент всех эпизодов сериала Tom Clancy`s Rainbow Six – дотошное планирование предстоящих действий на электронной карте. Здесь Raven Shield дает два серьезных послабления.

Во-первых, игра всегда предлагает загрузить два заранее заготовленных варианта выполнения одного и того же задания. Первый план рассчитан для поклонников скрытных операций, от которых требуется максимальная согласованность действий со своими напарниками из соседней группы, а второй - для тех, кто предпочитает меньше шевелить мозгами и больше стрелять.

Во-вторых, наконец-то доведен до ума интерфейс и рабочий инструментарий двухмерной карты. Если вас чем-то не устраивает ни первый, ни второй вариант, то вы придумываете свой. Теперь это стало просто как никогда. Клики левой кнопки мышки расставляют на карте контрольные точки между waypoint'ами, а правая кнопка отвечает за исполнение различных "go-кодов" вроде броска осколочной гранаты или же приказа затаившемуся снайперу открывать огонь на поражение. Действия каждой группы можно просмотреть в полном 3D на миниатюрном дисплее. Во время выполнения самого задания карта больше не красуется на экране, а вызывается нажатием козырной кнопки, поэтому лучше запоминать окрестности еще во время планирования.

Между прочим...

Суммарный тираж игр, повествующих о подвигах элитного спецподразделения "Радуга" (без учета продаж героя этих страниц) составил 6,7 миллионов экземпляров.

Август 1998 – Rainbow Six
Январь 1999 – Eagle Watch (адд-он)
Сентябрь 1999 – Rogue Spear
Апрель 2000 – Urban Operations (адд-он)
Сентябрь 2000 – Covert Operations Essentials (адд-он)
Ноябрь 2001 – Black Thorn (адд-он)

Пуля в голове

Если вы интенсивно играли в предыдущие части сериала, но не ознакомились с демо-версией Raven Shield, то первое, что вам бросится в глаза после загрузки декораций уровня, так это появление высокодетализированных трехмерных моделей оружия. Согласитесь, нововведение напрашивалось давным-давно: пялиться на анонимный прицел в центре экрана осточертело еще в Rogue Spear.

Как и раньше, вы вправе вселяться в тело любого оперативника.

За первой же дверью вас ждет сюрприз. Ее можно приоткрыть настолько, насколько вы прокрутите scroll-колесико вашей мышки. Хотите на одну четверть – пожалуйста, хотите на две трети – нет ничего проще. Причем дверь никогда не будет от-

Противник мертв, но голову опускать не хочет



Кровать, тумбочка, окно. Вот вам и вся спальня

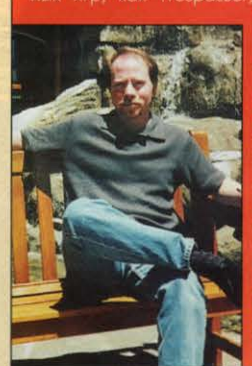


Между прочим...



Гимн спецназа

Все течет, все меняется. За время своего существования сериал Tom Clancy's Rainbow Six (включая и адд-оны) успел побывать в руках нескольких компаний-разработчиков и внушительно трансформировать свое внутреннее содержание. Без изменений на протяжении пяти лет остается лишь музыка Билла Брауна. Этот известный композитор способен творить в различных жанрах, будь то написание заглавных тем для приключенческих игр или же романтические композиции для нужд американской киноиндустрии. Биллу с одинаковым успехом удается и то, и другое. В его послужной список входят музыкальные сопровождения для таких популярных игр, как Trespasser, Arcane Online, Shadow Watch, Clive Barker's Undying, Return to Castle Wolfenstein, Tom Clancy's Ghost Recon, The Sum of All Fears, Command & Conquer: Generals, и, разумеется, все эпизоды сериала Tom Clancy's Rainbow Six. А еще Браун отметился созданием композиции "Tour 6 bed" для операционной системы Windows XP.



крываться в обе стороны. У меня есть только одно замечание – не прорисованы дверные петли. В остальном все выполнено "на ура". Перефразируя классика: "Крутите, Шура, крутите!". Какие тактические возможности дает фича со слегка приоткрытой дверью, думаю, объяснять не стоит.

Впрочем, открыть дверь (при этом бросить одну из трех видов гранат и/или провести зачистку) можно поручить и своим напарникам. Хотя дело это иногда становится неблагодарным – уж больно долго возятся ваши товарищи. Бывают случаи, когда подобная неспешная помощь оборачивается боком – спрятавшиеся за стеной более шустрые противники, как только открывается дверь и начинается зачистка, открывают превентивный огонь на поражение или же, еще хуже, убивают заложников. Так что куда проще выполнить все самому и по высшему разряду.

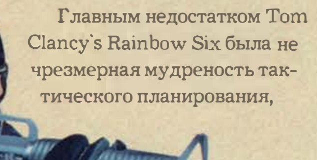
Пожалуй, это единственный недочет, который можно поставить в вину разработчикам, трудившимся над искусственным интеллектом напарников. Компьютерные оперативники четко держат формацию и ни при каких условиях не сбиваются в кучу, одновременно прикрывая ваш тыл и не залезая в сектор контроля своего соседа. Причем, делают они это грамотно, умело, без лишней суеты. Вы не поверите, но их действия (великолепное применение технологии motion capture всегда являлась одной из главных изюминок сериала) придают дополнительную уверенность в собственных силах. Мол, братишка, ты пока возись с датчиком сердцебиения, а мы уж тебя прикроем, будь спок.



Процессом руководит Аркадий Новиков

Поумнели и враги. Террористы применяют азы командной тактики, все время норовя подкрасться с тыла или же короткими очередями, посылаемыми из-за надежных укрытий, рассечь вашу группу на части. Причем такие схватки всегда скоротечны: все заканчивается за считанные секунды. Иногда интересные фортеля выкидывают заложники. Казалось бы, сиди ты спокойно, не двигайся, ни одна пуля тебя не заденет. Черта с два, бедолага пробует метнуться в сторону и натыкается на линию огня. Треск очередей умолкает, и наступает Mission failed.

Графическая симфония



Главным недостатком Tom Clancy's Rainbow Six была не чрезмерная мудреность тактического планирования, но ярко выраженные недостатки графического движка, усовершенствованную версию которого Red Storm Entertainment с завидным упорством использовала во всех эпизодах своего сериала. Раз за разом геймеров ожидал скудный на прорисовку предметов интерьера, невыдающийся мирок, кишмя кишащий прямыми углами, хотя подавляющая часть операций протекала исключительно в закрытых пространствах.

С переходом на современную технологию Unreal Warfare с сериала словно сняли графическое проклятие. Локации заигрывают с нами десятками тысяч высококачественных полигонов в кадре. Многочисленные источники света, реалистичные текстуры слегка проржавевших стальных перегородок или же потертые джинсы убитого террориста, наконец, легко распознаваемые мелкие буквы на нашивках или же затвор на пистолете-пулемете напарника. Перечислять можно до бесконечности. Тем не менее, десятью баллами здесь все же не пахнет. Например, я никогда не поверю, что обстановка лондонского банка выглядит именно таким образом. В жизни даже в самом маленьком офисе стульев, столов и воцарившихся на них канцелярских принадлежностей окажется значительно больше, чем их есть в игре.

Безусловно, в плане графики не все идеально и есть, над чем поработать. Например, над моделями автомашин. Те, которые находятся в гараже, состоят из куда большего количества полигонов чем машины, расположившиеся на улице. Но если оценивать путь, который преодолела графическая составляющая сериала от второй до третьей части, то все приведенные замечания покажутся несущественными.

Напоследок пара мыслей по поводу новомодной технологии Karma, которая в Raven Shield отвечает за реалистичную физическую модель. О том, что некоторые поверхности, которые пробивает пуля в реальной жизни, будет нельзя продырявить в игре, разработчики сознались нам еще в январском интервью. Мы посерчали, но смирились. По остальным параметрам







баллистика безупречна. Сразу видно что знания старшего инструктора полицейского спецподразделения SWAT Майка Грассо (в свое время консультант Raven Shield был признан в США лучшим полицейским года) пришлись ко двору. Помноженные на возможности технологии Karma, они выдали невероятный результат. Вооружившись секундомером и обложившись справочниками по оружию, я специально проверял в игре тактико-технические характеристики некоторых пистолетов-пулеметов. Каковы результаты? Почти все совпало. Более реалистичной прицельной сетки я не встречал ни в каком другом комбатсиме.

Единственный пробел в физике игры – это технология rag doll (тряпичная кукла), которая в реальном времени просчитывает траекторию падения мертвых противников. Из-за ее непроработанности у павших противников периодически то ноги кверху задираются, то под неестественным углом выгибаются руки, то еще какие-нибудь чудеса растяжки обнаруживаются.

Интересно, что в свое время патч такие безобразия в демке игры искоренил. Будем надеяться, что и для полной версии схожая заплатка появится.

Знай наших!

Геннадий Филатов



Кодовый номер – *RCT0069-A1772*
Национальность – *русский*
Специализация – *штурмовик*
Дата рождения – *12 февраля 1964 года*
Рост – *183 сантиметра*
Вес – *84 килограмма*
Цвет волос – *шатен*
Цвет глаз – *карие*

Родился в Пскове, Россия. Информация о семье отсутствует. С 1981 по 1985 год служил в советской армии. Принимал участие в войне в Афганистане. В 1987 году завербован в антитеррористическое подразделение "Альфа". Участвовал в операциях, проводимых на территории СССР и Восточной Европы. После событий 1991 года покинул "Альфу". С 1991 по 1996 год управлял частной охранной фирмой. В 1997 году после реконструкции внутренней структуры ФСБ возвратился в "Альфу". Женат, детей нет.

Филатов – ярый борец с терроризмом. Хотя его обучение и подготовка ортодоксальна по западным стандартам, Геннадий благодаря службе в отечественных силах безопасности имеет хороший опыт проведения спецопераций, а также располагает многочисленными контактами в странах Восточной Европе и Азии. Его стальные нервы и методический подход к любой угрозе делает его особенно ценной единицей в боевых ситуациях. Он не пессимист, а реалист, и гордится достаточно весомым голосом в любых дебатах.

Аркадий Новиков



Кодовый номер – *RCT0031-A1044*
Национальность – *русский*
Специализация – *штурмовик*
Дата рождения – *24 мая 1966 года*
Рост – *201 сантиметр*
Вес – *125 килограммов*
Цвет волос – *брюнет*
Цвет глаз – *карие*

Родился в Минске, Белоруссия. Сын офицера советской армии. Образование – кандидат технических наук, диссертация защищалась в МГУ. Новиков не служил в армии, так как он был сразу же завербован КГБ. Когда сослуживцы Новикова во время распада СССР ушли в стан зарождавшихся крупных мафиозных группировок, он покинул Москву и возвратился в Минск для создания собственной команды при свежесформированной независимой армии Республики Белорусь. Ряд хорошо спланированных и проведенных операций заставили руководство "Радуги" обратить на него внимание. Аркадий с удовольствием присоединился к интернациональной антитеррористической организации.

Новиков умудряется совмещать в своем лице большого русского богатыря, острый ум и навыки строгого лидера. Способен занять вышестоящую должность, но предпочитает брать на себя куда большее количество обязательств, оставаясь простым оперативником. Другие члены команды чувствует себя с Новиковым удобно, так как его храбрость помноженная на тонкое планирование операций практически всегда гарантирует успех.

Последний выстрел

Канадцам мастерски удалось не только сохранить концепцию предыдущих частей серии Tom Clancy's Rainbow Six, но и внести целый ряд существенных нововведений, которые только украсили игру. В отличие от своих предшественников, Raven Shield не стал чрезмерно мудреным продуктом, ориентированным на фанатов жанра комбатсим. Возросший уровень реализма, плюс несколько новинок геймплея сделали большой шаг в сторону как раз его упрощения. Несмотря на кажущуюся со стороны сложность, связанную с дотошной экипировкой бойцов в меню управления командой и кропотливой проработкой плана предстоящей операции, игру способен осилить даже новичок. Главное, чтобы он не поленился выполнить тренировочные задания. Я уже не говорю о старожилах, для которых Raven Shield быстро станет родной стихией.





В окне экипировки бойцов можно просидеть часами


В такой одежде заложники забегают не хуже стойеров

Aquanox 2: Revelation

На дне

Никита Кареев

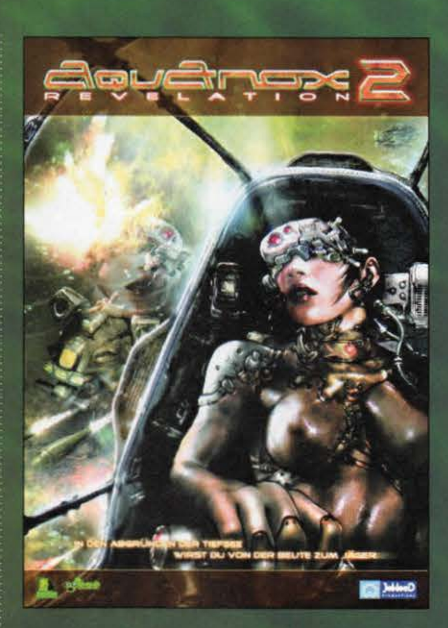
Девушка спрашивает моряка:
- Скажите, а море красивое?
- Извините, никогда не видел. Я подводник.
Из анекдота

Жанр	Action
Издатель	JoWooD Productions, "Руссобит-М" http://www.jowood.com/, http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Massive Development GmbH http://www.massive.de
Требуется	Pentium III 750 MHz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.aquanox-revelation.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2669.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 10 до 20 минут
Сложность: высокая
Знание английского: всегда пригодится



Всего год понадобился Massive Development, чтобы представить на суд общественности продолжение своего прошлогоднего хита - подводной аркады (с небольшими претензиями на кое-какой сим) Aquanox. Впрочем, за это время статус продолжения успел претерпеть небольшую эволюцию: сначала был простой адд-он, как-то незаметно даже для самих разработчиков переросший в полноценный сиквел, которому и циферку 2 незазорно пририсовать. В любом случае конечная цель, которую поставили перед собой разработчики, изменилась не особо: избавиться от недостатков Aquanox, сохранив при этом весь шарм и обаяние полюбившейся многим игры.



Задача, надо сказать, не самая простая, так как одним из недостатков Aquanox было его расхождение с принципами предыдущего подводного экшена Massive Development - Archimedean Dynasty. Именно напор фанатов этой древней игрушки (релиз состоялся в 1996 году) заставил разработчиков из MD отчасти вернуться к истокам и еще раз пересмотреть концепцию вселенной Aqua.

Родина планктона

Самое яркое отличие Aquanox 2 от своего предшественника - атмосфера. Яркие цвета и кислотные кокпиты Aquanox навечно канули в Лету, а таящее опасности дно Аквы посерело и побледнело, приобретя зловещий темно-серый оттенок. Да, вот какое оно должно быть! Почти что мертвый мир, схороненный под километрами соленой воды, теперь действительно способен внушить игроку ощущение страха и удушающей пустоты. Погружение в атмосферу Аква усиливается еще больше, когда мы оказываемся в местных населенных пунктах - небольших подводных укреплениях и городах. Аскетично оформленные диалоги Aquanox вновь уступили место стилю Archimedean Dynasty. Перед нами полностью пререндеренные картинки, перемещение по которым осуществляется на квестовый манер щелчком мышкой по обозначениям локаций. Конечно, кому-то, возможно, мультяшные рожицы персонажей были милее фотореалистичных изображений, но вот атмосферной картинки они никак не создавали. Впрочем, в первом Aquanox этого и не требовалось: у игрушки был весьма неказистый сюжетец, что послужило еще одним поводом для ее критики. Поэтому в этот раз разработчики решили состряпать историю на совесть и оформление в стиле AD пришлось как нельзя кстати.

Он никогда не видел моря...

Беспринципный наемник и старый морской волк Эсмеральд Флинт на этот раз отправлен в долгосрочный отпуск. Отныне наш аватар - молодой наследник некогда богатого семейства Дрейков, начинающий путешественник и искатель приключений, современник Флинта Вильям Дрейк. Родившийся в Неополисе, Вильям уже в 9 лет лишился матери, которая погибла от рук пиратов, а еще через 3 года из семьи ушел и отец. Разбитый горем глава семейства покинул дом, отправившись странствовать по темным глубинам Аквы. Некогда богатая компания "Дрейк Энтерпрайзес", специализирующаяся на грузовых перевозках, дела в которой вела мать Вильяма, почти в одночасье оказалась на грани полного краха. Сам же Вильям остался на попечении бабушки, которая некоторое время еще управляла умирающей компанией, но вскоре и сама отправилась в мир иной. Взяв последнее из оставшихся грузовых судов "Харвестер", молодой Вильям отправляется на поиски





пропавшего отца, убийц матери и подводных сокровищ, о которых ему когда-то в детстве рассказывала бабушка. К сожалению (или счастью), личное путешествие новоявленного авантюриста весьма быстро трансформируется в коллективное мероприятие. Отправившись однажды на легкой субмарине к источнику полученного SOS, Вильям и опомниться не успевает, как оставленный без присмотра "Харвестер" берет на абордаж интернациональная команда пиратов-путешественников. К счастью для нашего путешественника, незваные гости оказываются не слишком агрессивными. Вильяму разрешают остаться на корабле и даже позволяют выполнять различные задания в целях хозобеспечения судна и его обитателей. Хорошее путешествие, ничего не скажешь! Однако вскоре выясняется, что у Вильяма и его новых друзей весьма близкие цели и судьбы их связаны древним пророчеством...

Корабль - дом моряка

Всегда приятно иметь свой дом. Иногда дом бывает на колесах, а вот в AN2:R дом плавучий. И не беда, что он имеет некоторое сходство с коммунальной квартирой. "Харвестер" - дом Вильяма Дрейка. Но сейчас он вынужден делить его с незваными гостями: скрытным Натом, ворчливым шкипером-самоуправцем Амитабом, горячей китайской девушкой Мей Линг, афроамериканским пиратом-сорвиголовой Стоуни, сочувствующей сиротой Анжелиной, рациональным механиком Фаззихедом и молчаливым интровертом Анималом. Многие из них будут сопровождать Вильяма до конца игры. Но встретится и уйма других персонажей, некоторые могут быть вам уже известны по Aquanox и AD. Возможно, вам не понравится огромное число диалогов, которые надо хотя бы активизировать (после чего можно смело пропустить, ведь все они абсолютно не интерактивны) для того, чтобы продвинуться дальше по сюжету и получить новую миссию. Но устами персонажей AN2:R развивается многоплановый сюжет игры. Нетрудно заметить, что разработчики старались сделать диалоги как можно более интересными и разнообразными: тут и споры, и угрозы, и пылкие признания в любви. MD даже не поскупились на дорогую озвучку (к этому сакральному процессу были привлечены германские звезды кино), которую мы, правда, в локализованной версии не услышим. Кроме диалогов, общение с персонажами предполагает товарно-денежные отношения. В крупных подводных городах всегда найдутся покупатели для ваших трофеев. Да-да, ваши новые соседи по квартире - взаправдашние коммунисты: они презирают деньги и предпочитают все нажитое добро делить поровну между членами экипажа. При этом, естественно, упускается тот факт, что это вы в одиночку его наживаете. К счастью для Дрейка, зверствующий капитализм подводных анклавов окупает все перегибы корабельного режима: тут охотно берут контрабанду и охотно впаривают втридорога всяческие безделушки. Впрочем, попадаются и вещи весьма достойные. Например, ремонтные роботы, практически незаменимые на последних уровнях игры, где, нырнув под придонный камешек, можно восстановить аж до 75% брони. Сам же арсенал со времен Aquanox не претерпел значительных изменений. Оно и понятно: времена те же, места тоже почти те же - откуда взяться новым пушкам? Зато прежние стволы на радость эстетам обросли массой новых полигонов и вдобавок еще покрылись красивыми рельефными текстурами.

> **Между прочим...**
>
> Разработчики из Massive Development очень ценят свой in-house движок - Krass Engine.
>
> Выпущен даже специальный графический тест - AquaMark (на данный момент готовится к выходу третья версия этого тестового пакета), использующий ту же технологию, что и Aquanox 2. Причем если раньше этот тест выпускался лишь для профессионального использования, то новая версия пакета - AquaMark 3 - будет доступна уже всем желающим. Программа ориентирована в первую очередь на тестирование видеокарт на предмет корректной работы с DirectX 9. А совсем недавно появился патч, добавляющий поддержку DirectX 9 и к самой игре. Так что владельцам ускорителей последнего поколения AN2:R точно придется по душе.



Лихо до дна, а там дорога одна

Безусловно, подводные симуляторы сродни симуляторам космическим. И то, что былой AD делался во многом под впечатлением от Wing Commander, ни для кого не секрет. Но, по сравнению с космическими аналогами, подводному миру Аква как раз не хватало этой самой "симовости". Aquanox многих оттолкнула как раз своей вопиющей аркадностью (хотя многих и привлекла). Поэтому нет ничего удивительного в появлении в AN2:R второй, заточенной под джойстик, модели управления - симуляторной. При выборе этой модели в опциях появляется ряд соответствующих дополнительных настроек, а у корабля напрочь отключаются всяческие компенсаторы углов и прочие "выравниватели", делающие возможным беззаботное WASD-руление. И теперь AN2:R становится, может, и не совсем правильным, зато абсолютно честным симулятором. Кстати, между двумя моделями управления можно переключаться прямо во время игры. Это, конечно, форменное читерство, но разнообразия прибавляет.



Если я уж упомянул о читерстве, то стоит подробнее коснуться и явлений, его побужда-

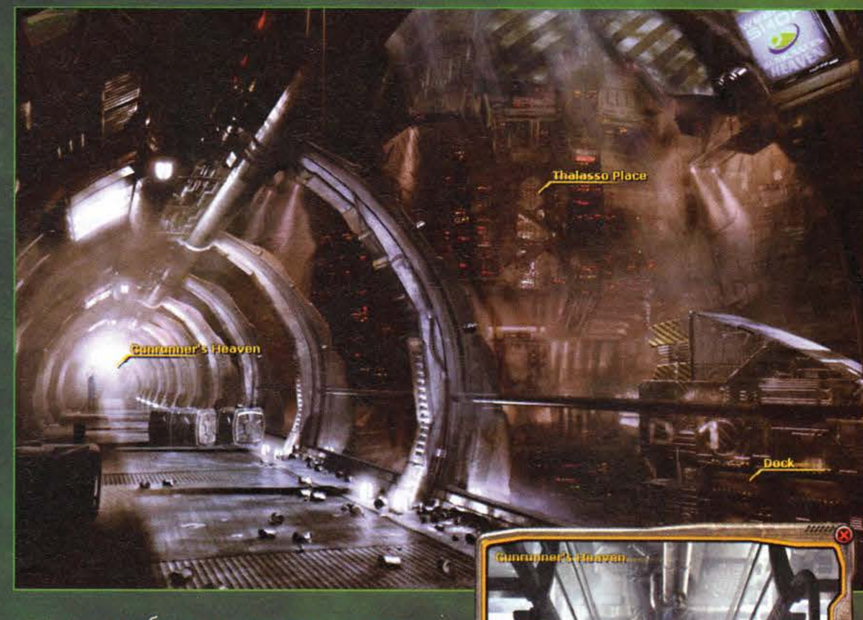
ющих. AN2:R, как и первая часть игры, весьма сложна. Иногда для того, чтобы выжить, нужно из множества тактик выбрать единственно верную, и получается это далеко не с первого раза. Положение усугубляется тем, что в игре по-прежнему отсутствуют либеральные сейвы. Можно сколько угодно сохраняться на "Харвестере" и в городах, но, отправившись на боевое испытание, об этой кнопке придется на время позабыть. А ведь миссии AN2:R порой сконструированы таким образом, что мы долго летим, почти ничего не делая, и только под конец задания встречаем серьезного противника. И если этот противник оказался гораздо серьезнее нас, то летать придется долго и упорно. Так стремление к реализму порождает скуку. Хотя ради справедливости нужно заметить, что сами миссии стали гораздо интереснее. Чувствуется творческий подход! То отконвоировать чего. То захватить кого. То кому-то по шее надавать. То спасти. То защитить. Встречаются и целые операции: прикрыть союзника, пока тот захватит транспорт, потом подождать, пока он отключит пушки на вражеской базе, затем самому очистить комплекс от неприятеля и т.п. Очень часто, если порыскать по игровой карте, можно натолкнуться на всяческие бонусы и дополнительные задания. Например, захватив заблудший транспорт, можно поживиться после миссии его содержимым.

Под водой ли, на воде - враг не спрячется нигде

Неплохая работа была проделана с AI. Враг вынослив и коварен. И даже более того - предательски коварен. Чего стоят хотя бы засевшие среди развалин снайперы! Пара выстрелов - и наша маленькая желтая субмарина отправляется в корабельный рай, а мы, соответственно, в людскую геенну огненную. Ввиду того, что в AN2:R нет масштабных сражений, отдельные враги сделаны гораздо более сильными. Я даже не буду упоминать о боссах. Для сражения с отдельными субъектами придется долго подбирать оптимальное снаряжение корабля и сам корабль. Последних в игре несколько видов, начиная с легкой субмарины и заканчивая вполне даже боевыми кораблями, несущими на себе не один десяток ракет и многие сантиметры брони. К радости симуляторщиков также стоит заметить, что в игру вернулись нормальные кокпиты, присутствовавшие в AD, но потом взявшие небольшой отпуск в пользу своих кислотных карикатур.

В техническом плане AN2:R уверенно шагает в ногу со временем. Krass Engine совершенствовался все время разработки игры, в результате графическое сопровождение вполне соответствует стандартам текущего года. Корабли не жадничают показать тысячу-другую "лишних" полигонов, тихие омуты дали новые побеги темно-зеленых водорослей, а солнечные блики и старая ржавчина на обломках былой цивилизации заиграли новыми цветами. Хотя, конечно, этот мир все еще не дотягивает до нашего представления об океанских глубинах, сложившихся под впечатлением от просмотров фильмов Ж.И. Кусто.

Подводя итог, можно не без удовольствия констатировать, что MD справилась со своей задачей и цифра 2 в названии поставлена не по настоянию маркетингового отдела JoWooD. AN2:R органично сочетает в себе лучшие черты своих предшественников: Aquanox и AD. К тому же игра просто интересна как сюжетом, так и подводными склоками. Жалко, что у разработчиков не хватило времени сделать мультиплеер, но еще есть надежда, что этот режим будет добавлен или выпущен в рамках отдельной игры. И тогда поднимутся вихрями многовековые слои донного ила, разлетится в разные стороны очумевший планктон и завяжутся морским узлом темно-зеленые водоросли!









Дмитрий Смыслов

Новейшая история

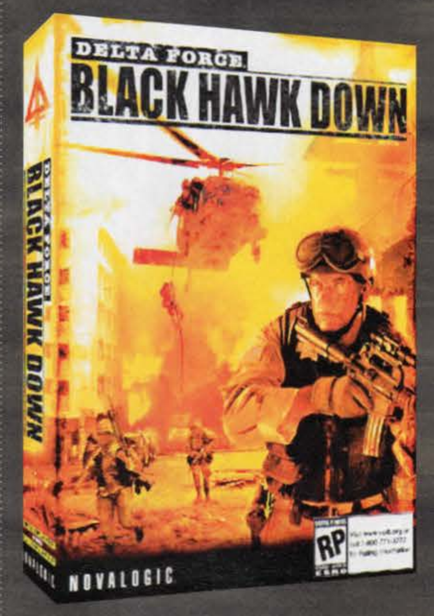
Жанр	FPS
Издатель	Novalogic http://www.novalogic.com
Разработчик	Novalogic http://www.novalogic.com
Требуется	Pentium III 733 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium IV 1,4 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.novalogic.com/games/DFBHD
Наш сайт	http://gamenavigator.ru/games/game2666.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Дизайн	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 0,5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

Я солдат - недоношенный ребенок войны.
Пятница



Сомали. Клочок африканского континента, омываемый водами Индийского океана и Аденского пролива. Население - около семи миллионов человек, государственная религия - ислам, языки - сомалийский и арабский, основная масса населения - сомалийцы, пакистанцы, арабы, встречаются итальянцы, индусы и представители негроидной расы. Заурядное африканское государство, по сей день раздираемое непрекращающимися межэтническими и межпартийными конфликтами разной степени интенсивности. Судя по многочисленным публикациям, наш Грозный по сравнению с их Могадишо - Изумрудный город. Вспомнить хотя бы, что именно на узеньких улочках сомалийской столицы в октябре 1993 года одно из самых известных и подготовленных спецподразделений мира, штатовский отряд "Дельта", получил один из наиболее ощутимых пинков по собственной репутации.

А все ведь оттого, что по привычке полезли не в свое дело, решив, что прокатит. Не прокатило, причем весьма серьезно. Достаточно сказать, что в результате действий американского спецназа погибло 18 солдат США и 35 миротворцев, а уж о потерях коренного населения и вспоминать не хочется. С сомалийским провалом может спорить лишь операция по освобождению заложников в Тегеране, столь же успешно сорванная "Дельтой" еще в 1980 году.

И вот, десять лет спустя, юсы решили показать мировой общественности, что и они способны признавать свои ошибки и говорить о них вслух и громко. Сначала свет увидел фильм Ридли Скотта Black Hawk Down, а теперь еще и Delta Force - Black Hawk Down, принадлежащая перу Novalogic -бессменного игрового летописца штатовского спецназа.

Для тех, кто не в теме

Если вы волею судеб не в курсе, о чем, собственно речь, то вот краткая историческая справка. В начале 90-х в и без того не сильно благополучной Сомали настали совсем тяжелые времена. Обострились внутренние конфликты, активизировались повстанцы, а в январе 1991 и вовсе рухнул правящий режим Сиада Барре. Не то чтобы кто-то испытывал особые симпатии к этой личности, но после переворота страна распалась на отдельные области, управляемые полевыми командирами, и погрузилась в совершенный хаос и голод. Направляемые в помощь местному населению миссии сердобольных гуманитарных организаций одна за другой с треском проваливались, их конвои нещадно разграблялись, а люди либо брались в заложники, либо предавались публичной казни.

MP5A3 H&K 9MM SMG

В 1992 году воодушевленные недавней победой в Заливе американцы, которым уже тогда до всего было дело, решили показать всему миру, "что и как надо делать", для чего направили в Сомали 400 солдат с грузом еды и лекарств. Гордые сомалийцы, которым, в свою очередь, было пофигу с кем воевать, не преминули напасть на заокеанских гостей, в связи с чем последним пришлось спешно убраться до-





Любой джип туземцев против пары станковых пулеметов не выдерживает и нескольких секунд


Один из самых захватывающих моментов в игре, когда надо прикрывать колонну грузовиков, сидя в вертолете и поливая местность из "Минигана"

мой. В ответ США взбаламутили ООН и инициировали ввод в Сомали 26 тысяч миротворцев. Были ли у них еда и лекарства на этот раз, история умалчивает, зато достоверно известно, что сынов Америки прибыло 14 тысяч голов. Правда, недолго музыка играла, и через полгода "ограниченный контингент" снова был вынужден покинуть воинственную республику.

И в третий раз закинули они невод... в мае 1993 года. На это раз никто не прикрывался нейтральными лозунгами, было открыто заявлено, что "голубые каски" прибыли решать вопросы силовыми методами. Вероятно, в американских школах не учат, что в любой драке больше всего достается разнимающему. А вот аборигены об этом прекрасно знали и отреагировали адекватно, принявшись десятками вырезать незваных разводящих. Тогда янки решили, что, устранив пару-тройку лидеров враждующих сторон, традиционно смогут совладать с ситуацией, и наметили в качестве мишени вражеского генерала Айдида.

Не учтя менталитета местного населения, 29 августа "Дельта" устраивает маски-шоу в одном из зданий в Могадишо, где, по оперативному стуку местного осведомителя, располагался штаб Айдида и героическими захватывает... несколько сотрудников ООН. Местный юмор, знаете ли. 3 октября, теперь уже располагая проверенной информацией о присутствии мятежника в столице, "Дельта" предпринимает новый штурм, который планировалось завершить в течение часа. При этом, по всей видимости, мало кто задумался о присутствии в городе тьмы вооруженных сторонников генерала. Хотя вру, кто-то задумался и запросил поддержку в виде тяжелых вертолетов и бронетехники, но получил отказ. В распоряжении спецназа были только десантные вертолеты Black Hawk, а что вышло в итоге, я уже говорил.

M1911A1

Такой вот сюжет. В такое вот и играть.

Подготовка

BHD - вовсе не точное воплощение одноименного фильма, как можно было бы подумать. Перечень стоящих перед вами задач куда шире, чем беготня по иноземным улицам, заваленным горящим мусором, ржавыми остовами машин и обломками собственных десантных вертолетов, или выживание в окружении беснующихся вооруженных толп. Придется и конвои сопровождать, и местность зачищать, и в ночных вылазках участвовать, и по секретным объектам рейдовать. В общем, не скучайте. Поначалу, признаться, я пребывал в легком недоумении относительно заданий предстоящих миссий, а затем взглянул на указанные в брифингах даты, и все встало на свои места.

Авторы BHD справедливо решили, что тупой отстрел наступающих превосходящих сил противника, вряд ли кого-то заинтересует, и решили провести игрока через всю кампанию 1993 года. Отсюда и такое волнующее разнообразие. Ход понятный, логичный и заслуживающий всяческих похвал, тем более что после откровенной халтуры под названием Delta Force: Task Force Dagger Novalogic'у кровь из носу было необходимо вернуть серии доброе имя и некогда незапятнанную репутацию.



Как таковой кампании, то есть безальтернативной цепочки последовательных миссий, в BHD нет, вместо этого авторы предоставляют игрокам некоторую свободу. Запускаем игру, видим три доступные миссии с краткими брифингами, выбираем понравившуюся и отправляемся воевать. После выполнения задания пройденная миссия становится instant action'ом, а ее место занимает следующая. Конечно, о нелинейности речи нет, но все-таки хоть какая-то отдушина. В процедуре оснащения бойца ничего интересного не замечено, по-прежнему вооружаете только своего аватара, определяясь с основным и дополнительным оружием, а также "дополнительным снаряжением", вроде гранатомета, взрывчатки и т.д. Остальные члены группы несут default'ное вооружение, и с этим ничего поделать нельзя. Ну, не очень-то и хотелось.

Процесс и восторги

Боевая часть BHD оставила очень приятные впечатления. Авторы наконец-то добавили реализма в процесс высадки группы на место операции. Как мы помним, в подавляющем большинстве случаев игрока без объяснений выбрасывали в drop point. Теперь же началу беготни и стрельбы предшествует некоторое время в грузовике, джипе или, скажем, вертолете, в течение которого на вас вполне могут


Хоть хотя видимость слаженного действия команды наличествует, на самом деле очистить зону пришлось самому

MH-60 "BLACK HAWK"

1. СПАРЕННЫЙ ТУРБОВИНТОВОЙ ДВИГАТЕЛЬ КОМПАНИИ GENERAL ELECTRIC ОБЩЕЙ МОЩНОСТЬЮ 2600 Л.С.
2. НАПРАВЛЕННЫЙ ВПЕРЕД ИНФРАКРАСНЫЙ РАДАР AAQ-16
3. ВНУТРЕННИЙ ОТСЕК ВКЛЮЧАЕТ МЕСТА ДЛЯ ДВУХ ПИЛОТОВ, КОМАНДИРА ЭКИПАЖА И 11 ПЕХОТИНЦЕВ В ПОЛНОМ ОБМУНДИРОВАНИИ
4. ДВА ГНЕЗДА С ПУЛЕМЕТАМИ M134 "МИНИГАН" КАЛИБРА 7.62 ММ

M16A2 W/ M203

напасть, так что непосредственно действие порой начинается задолго до высадки. Понятно, что все это заскриптовано, и на третий-четвертый раз вы уже в точности будете знать, из-за какого бархана появится джип с пулеметом или на какой крыше притаился гранатометчик, но все равно такой подход и ситуацию делает более жизненной, и вообще настроение поднимает.

Начав выполнение миссии, и давние поклонники серии Delta Force, и вновь примкнувшие к ним без труда разберутся как в управлении, так и в ориентировании. Все клавиши изначально выставлены классическим образом, то есть WSAD, а для передвижения по району боевых действий штабными умниками заранее продуман маршрут, так что остается только держаться waypoint'ов. На основной экран выведен тот оптимальный набор информации, который будет держать игрока в курсе событий: выбранное оружие, количество боеприпасов, состояние здоровья и прочее. Вместе с тем, все это хорошо скомпоновано - обзор не перекрывает, да и вообще не мешает. В принципе, теми же словами можно описать практически все игровые элементы: способы передвижения (в полный рост, пригнувшись, по-пластунски), состав вооружения (неизменные M16, MP5, M60, пара снайперок, пистолеты, дробовик, взрывчатка), задачи миссий, тактику их выполнения и т.д. Ничего революционного BHD в жанр не принес, сложившихся традиций не испохабил, что уже хорошо.

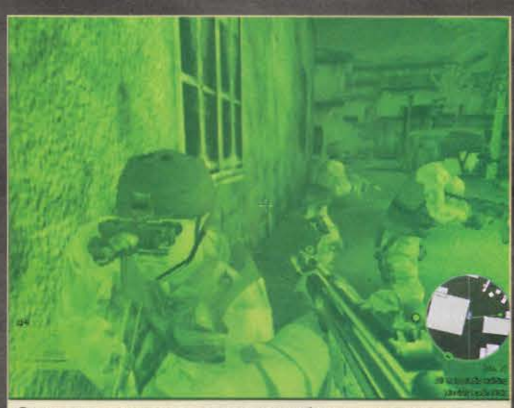
Однако оторваться от насаждения демократических идеалов в далекой заморской стране не так-то просто. BHD получилась весьма атмосферной игрой, в этом разработчикам стоит отдать должное. Иногда начинает казаться, что сам ощущаешь нестерпимый жар полуденного солнца или влажную духоту приморской ночи, а в воздухе вот-вот появится зыбкое марево. А что творится в сознании, когда, двигаясь по узкой улочке, попадаешь под перекрестный огонь засевших на крышах ополченцев! Даже зная, что большинство из выпущенных ими пуль пройдут мимо, и, набравшись немного терпения и внимания, можно без труда перестрелять всех, как глухарей на току, эмоции захлестывают нешуточные. Очень здорово получились моменты, когда приходится браться за станковый пулемет, летя на вертолете или высунувшись через люк стрелка на крыше Хаммера. Причем в последнем случае нет никакой возможности ни пригнуться, ни увернуться от огня противника, так что состояние вашего здоровья напрямую зависит от вашего умения быстро ворочать стволом из стороны в сторону, обрабатывая крыши, окна и обочины. Но, повторюсь, наиболее сильные впечатления оставляют именно уличные бои, когда не знаешь, с какой стороны ударит следующая очередь, или сколько народу выбежит из соседнего переулка. Учитывая, что ни первое, ни второе не сулит ничего приятного, напряжение не спадает всю миссию.

Однако, если бы все было идеально, было бы куда менее интересно, потому что безупречность неосознанно пугает и восстанавливает против себя. Вероятно, по этой причине разработчики и допустили в BHD столько нелепостей.

Брюзжание

Справедливости ради замечу, что недочеты начинают замечаться после довольно длительного времени игры, когда сходят эмоции и возвращается способность к анализу происходящего, и, не имей я необходимости сказать о них, вряд ли когда-нибудь обратил бы внимание. Первое и самое обидное, это AI. По-прежнему, туп и примитивен до неприличия. Враги толпами лезут под пули и умирают, корчась в мучениях, от попаданий в руку, ногу или автомат. Не иначе, американский спецназ отмачивает патроны в яде кураре.

Впрочем, ваши соратники тоже не обезображены интеллектом. Их любимое занятие - глупо толпиться за вашей спиной, время от времени давая длинные очереди в опасной близости от уха. Причем делают они это так умело и так вовремя, что поначалу и не поймешь, кто именно стреляет, свои или противник. Потрясают действия ваших подчиненных и при контакте с врагом. Очень часто они вообще ничего не делают, но это еще полбеды. Хуже, когда они пытаются что-то сделать. Хрестоматийная ситуация: влетаешь в комнату и натыкаешься на трех-четырех вооруженных АК-47 негроидов. Справедливо решив, что подлое камперство в данном случае на порядок уместнее любого геройства, пытаешь выскользнуть назад и... упираешься в грудь идущего следом напарника, за которым может стоять еще один, и еще, и еще. В итоге, пока суд да дело, афроафриканцы успевают несколько раз нашпиговать тебя свинцом по самую каску. Правда, иногда получается затолкать их впереди себя и тогда начинается следующий аттракцион - спецназовский тир. Как-то раз, по первости, я ждал за дверью минуты три, слушая непрерывную перестрелку и гадая, сколько же ополченцев там могло засесть. Потом решился заглянуть и чуть собственноручно не перестрелял всех, кто там находился, невзирая на национальность. Доблестная элита армии США заперла какого-то бедолагу за кучей хлама в углу и теперь планомерно поливала эту кучу и прост-


Стэлс-миссии отличаются от обычных только оружием с глушителем и прибором ночного видения

Один из вариантов стрельбы - от плеча



Ночной патруль на реке: обратите внимание на отражение в воде


Противник выбегает по скрипту на одно и то же место. Остается только его подстрелить


За секунду до взрыва...


И через секунду после...

ранство над нею из всех стволов. Несчастный повстанец, возможно, был не прочь сдаться, но просто не имел возможности сообщить об этом. Пришлось облегчать его страдания гранатой из подствольника. И такие случаи - не редкость. Если, принудительно отупляя NPC, авторы заботились о самолюбии игроков, которые могли бы почувствовать себя посторонними на чужой драке, то выбранный ими метод в высшей степени странный. Остальные претензии помельче и носят, скорее, курьезный характер. К примеру, у автомобильных пулеметов, равно как и у ваших товарищей, никогда не иссякает боезапас или вражеские солдаты мучительно умирают от попадания в их оружие. Очень разочаровало тактическое командование группой. Казалось бы, возможных приказов хватает, но все они практически бесполезны. Судите сами: стоять, стрелять, бросить светошумовую гранату, бросить осколочную гранату. И все, никаких прикрытий, скрытных движений, вариантов построения. Привыкнуть к этому довольно непросто.

Дело техники

Внешний вид игры очень порадовал. Конечно, конфигурация нужна соответствующая, и даже на P4-256-GF4Ti время от времени появлялся намек на торможение, но если условия позволяют выставить эффекты хотя бы на средние значения, впечатления неописуемые. Решительно все поначалу приковывает взгляд: огонь, вода, модели людей и техники, пейзажи, интерьеры и отдельные объекты. Novalogic снова оказалась в своем репертуаре, выпустив игру с тяжело переносимыми системными требованиями, но стоящим того внешним видом. Понравился звук, многие виды оружия узнаваемы на слух, по крайней мере, станковый пулемет от AK-47 можно отличить без проблем.

Эмоции напоследок

Такая вот неоднозначная получилась игрушка. С одной стороны, заслуживающее похвал исполнение, удачно выбранный сюжет, талантливо переданная атмосфера событий. А с другой - некая не сразу уловимая надуманность всего происходящего на экране. Без сомнения, освобождать пленных, защищать конвои, ловить разнообразных вражин, а потом мочить их в сортирах - дела почетные, и такое разнообразие могло бы только радовать, если бы не претензия игры на историческую достоверность и не драматизм реальной ситуации, в которой оказались американские солдаты 3 октября 1993 года. Странное и непонятное выходит дело: юсы-то тогда получили очень здорово, а здесь этого не чувствуется. Что ни миссия - непременно победа, что ни выстрел - обязательно труп. Ясный день, очень сложно сделать и, что намного важнее, продать игрушку, в которой тебе изначально уготована участь побежденного, но ведь это же история, ее нельзя кроить по собственному представлению, ее нужно научиться воспринимать такой, какой она есть. Хотя чему удивляться? Для людей, которые совершенно искренне считают себя спасителями Европы сначала от гитлеровского, а потом и от коммунистического гнета, подобное обстоятельство - лишь не заслуживающая внимания мелочь. В результате, теперь понятно, что ради сомнительного PR'а америкосы способны превратить в патриотический мюзикл даже собственную трагедию. Но оттого, что на экране над Могадишо таки прозвучит победный салют, 53 солдата не встанут из земли и не поедут домой. Такова жизнь, за все рано или поздно надо отвечать, и сколько не превращай трагедию в фарс, по сути она останется прежней, только из-под новой маски будет выглядеть еще страшнее.

M9 BERETTA


Конец операции: стадион уже близко

Gun Metal

Чистый адреналин

Юрий Пашолок

Ой, а я разборная!
Черный Плащ



Жанр	Аркада
Издатель	Vector http://www.vectoroem.com
Разработчик	Yeti Studios http://www.vectoroem.com
Требуется	Pentium-III 700, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 700, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.vectoroem.com
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.3

Время освоения: от 10 до 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Аркады, как и квесты, находятся в состоянии перманентного вымирания. Иные критики уже успели заботливо украсить цветочками свежеутрамбованную могилку, положить для верности надгробие потяжелее, и тут на тебе - появляется очередной шедевр, и похоронные речи забываются еще на несколько месяцев.

No Pasaran!

Знак "ПВО" на груди у него



Где мои солнечные очки?!

Но сей раз в роли спасителя жанра выступает Gun Metal, творение молодой студии Yeti. Собственно, изначально это игра создавалась для Xbox, где, в отличие от PC, аркады чувствуют себя куда вольготнее.

Deja vu

Если вы помните, в 1997 году Rage Software выпустило на свет аркаду Incoming. В этой игре не было ни заумных тактических приемов, ни каких-то сложных по задумке миссий, лишь море врагов, минимум клавиш управления, и потрясающая для своего времени графика. Incoming стал прижизненной классикой жанра, обессмертившей своих создателей.

С тех пор минуло более пяти лет. Отныне в моде тактические шутеры, претендующие на максимальную реалистичность, которые все чаще требуют от игрока настоящего мозгового штурма. И тут, как чертик из табакерки, на прилавки лихо запрыгивает Gun Metal, несущий точно такую же идеологию, что и легендарный Incoming. Нет, о полном заимствовании идей Rage Software речи не идет, тем не менее, частенько возникает чувство deja vu, как будто ты все это уже когда-то видел. Одновременно возникает давно забытое чувство свободы, когда игра создано для того, чтобы развлекать, а не навязывать какие-то обязательства и ставить в четко ограниченные рамки. Четырнадцать миссий чистого адреналина, полное расслабление головного мозга и, наоборот, встряска для спинного - вот что такое Gun Metal.

В отличие от Incoming, вам не придется пересаживаться из орудийной башни в вертолет, а затем еще во что-нибудь более рычогостое. Вашим альтер эго становится боевой робот, способный трансформироваться в самолет, у которого по ходу миссий меняется лишь тип вооружения. Для управления роботом понадобится несколько больше клавиш, чем стандартные WSAD и мышка, но к раскладке привыкаешь так быстро, что никакого дискомфорта не чувствуется. Единственное, что слегка сбивает с толку, так это "блуждающий" прицел - вот к нему привыкать приходится гораздо дольше.

Шоу пиротехников

Хорошая аркада должно, прежде всего, быть красивой. Разработчики из Yeti Studios верны этому принципу - они подготовили для игроков такой фейерверк, что на его фоне затеряется даже Incoming. В результате применения самых последних технологий графика в Gun Metal буквольно кричит, зачастую за вспышками взрывов даже не видно прицела. Небольшие по площади уровни буквально кишат всевозможными деталями: реалистично выглядящие леса сменяются лугами, на которых колышется трава, кое-где пасутся невиданные животные, одним словом, жизнь идет своим чередом. Что же касается солнечного света, то подобного не было ни в одной другой игре. Суперкрасот удалось достичь благодаря не только искусству дизайнеров, но и сотрудничеству с NVIDIA: робото Yeti Studios стало первой игрой, реально использующей возможности DirectX 9.0. Разумеется, за все хорошее приходится платить: Gun Metal в максимальной детализации умудряется подтормаживать даже на очень мощных компьютерах, разве что использование GeForce FX способно удовлетворить потребности жадной до системные ресурсы игры.

Реликт

Перед вами ярчайший представитель уходящего племени настоящих аркад. Возможно, Gun Metal не станет легендой, как это случилось с Incoming, но Yeti Studios удалось доказать, что жанру аркад судьба динозавров не грозит.

Полный Ильич

Конрад Карлович

Издатель	Media 2000 http://www.media2000.ru
Разработчик	MediaResearchGroup 2002 http://mrgroup.euro.ru
Жанр	Имитация компьютерной игры
Требуется	Pentium II 233 MHz, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Все ровно не пойдет
Сайт игры	http://www.media2000.ru
Смотри на диске	Скриншоты и весеьые кортинки

Провокация раздражения	**Нарастающая**
Убогость графики	**Прогрессирующая**
Звук и музыка	**Мда...**
Управление	**Убийственное**
Ценность для жанра	**Какого еще жанра?**

Рейтинг **Где мой любимый каток?**

Время освоения: ∞
Сложность: заумная
Знание физики: еще как

Надо же было так купиться старому больному человеку. Зашел в редакцию, а мне с экрана монитора приоткрытые губки Риточки Фалтояно чего-то так многообещающе шепчут. Естественно, я сразу заорал "Беру!", схватил диск и выскочил прочь, пока никто ничего не успел возразить.

Между прочим...

Хочется порадоваться за Media 2000, которая не упустила возможности продемонстрировать свою крутость. Детали подобных контрактов, как правило, держатся в секрете. Поэтому мы с вами никогда не узнаем размер суммы, уплаченной лидеру порноиндустрии, студии Private за публикацию изображения ее ведущей актрисы Риты Фалтояно (Rita Faltoyano) на заставке Game Over. Ведь после ее триумфальной главной роли в порноверсии Private Gladiator цены на услуги этой дивы стали заоблачными.

Фигуристая русоволосая обладательница естественной 35С груди, Рита родилась и выросла в Венгрии (сегодня в этой бывшей представительнице соцлагеря созданы все условия для легального процветания порнобизнеса). К настоящему времени снялась почти в двух десятках XXX фильмов.



Дам

В троллейбусе все рассматривал полиграфию компакта да предвкушал встречу с новым "нашим" квестом, да еще и с эротической подоплекой, общение накоротке с четырьмя клевыми телками на фоне кремлевских декораций. А может быть даже застенков?.. Воображение рисовало если не и Ларри на русский лад, то уж как минимум что-то вроде очередного Петьки с Василь Иванычем.

Первые нехорошие мысли появилось в тот момент, когда игра вдруг не потребовала инсталляции... Отсюда логически следовало, что сейвы тоже не предусмотрены. Позвольте, господа, ну так же в Европе 21 века не принято...

Второй звоночек звякнул в основном меню, где четверо девушек ну никак не спешили настроить меня на оптимистический лад. Ну и рожи, победительницы конкурса "Приходите вчера"? Как оказалось, дамы различаются принципиально: Марфуша нюхает незабудки и закусывает тортиком, Амброзия употребляет духи и шампанское, Ангелина Михална ("...это вам не б... какая-нибудь") балуется садомазохизмом, а Тамара - эта просто прется от бутылки.

Вскоре стало понятно, что играть предстоит в скроллинговую аркаду, где на уровнях будут разбросаны упомянутые выше предметы, которые следует собирать перед тем, как тыкаться к дамам. Такая вот затравка. Аркада, так аркада, - видели, знаем, нет проблем.

Дам, но не вам

Пока прорисовывался первый уровень, я успел чайку с пряниками попить. Хотя тачка у меня - сами понимаете, я на свои увлечения денег не жалею. Нет, фон прорезался сразу, откуда-то сверху на него спустился наш герой - Ильич, а потом начали появляться стационарные и прыгающие объекты - монеты, бутылки, дискеты и т.д. На всякий случай я нажал эскейп и вырубил нафиг музыку, после чего опять вернулся на уровень. Ильич стоял как вкопанный.

В дальнейшем эта ситуация повторилась неоднократно - запуск уровня осуществляется совершенно непредсказуемым образом: хочет - запустится, не хочет - тачка виснет.

С энной попытки у меня все же получилось взять героя под контроль, и я сразу оценил слова разработчиков о том, что Ильич "... имеет достаточно нетривиальную физическую модель передвижения". Это истинная правда, не ищите в поведении своего подопечного какой-либо логики. Если клавиши-стрелки держать нажатыми этот идиот начинает изображать из себя несущегося вдаль минотавра. За прыжки отвечает клавиша пробела. Прыжки у этого сексоголика просто невероятные, Брумель отдыхает. Помните старый анекдот о том, что на спор можно дом перепрыгнуть? Так вот Ильич его перепрыгнет безо всяких уловок. Единственное, что ему может помешать - совершенно ничем не обозначенная схема препятствий (собственно, платформ). Понять, где позволено скакать, а где нельзя, можно только методом тыка.

В общем, забил я на "Ильича" уже на первом уровне.

Банально давить!

Играть в ЭТО издевательство невозможно. Вы видели когда-нибудь платформенную аркаду с невидимыми платформами?

Выводы сделайте сами.



Перед вами - дом на одном из первых уровней и схема расположения платформ на этом доме, которую нам удалось выудить из игры. Как видите, платформы расположены непредсказуемым образом. Под одними окнами - есть, под другими - нет. На фасаде они никак не прорисованы. Попробуй догадайся, как здесь распрыгиваться с учетом корявого управления



IGI 2: Covert Strike

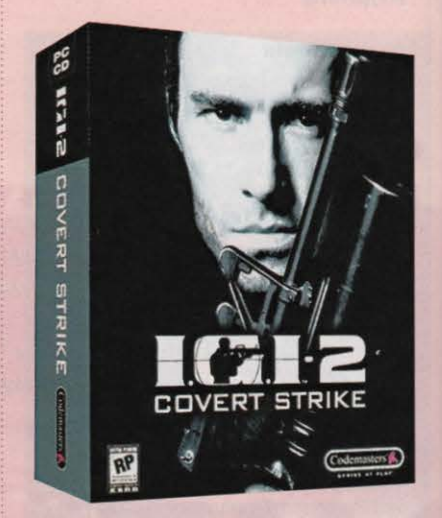
Второй призыв

Жанр	FPS
Издатель	Codemasters http://www.codemasters.com
Разработчик	Innerloop Studios http://www.innerloop.com
Требуется	Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium IV 1,2 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.codemasters.com/igi2
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2157.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 15 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Два года назад дебютировало творение Innerloop Studios на ниве шутеров от первого лица Project IGI (I'm Going In). Несмотря на высокие оценки в прессе, игра не снискала большой популярности. Конкретной причины неудачи как таковой нет. Отчасти виноваты схалтурившие разработчики, отвечавшие за искусственный интеллект противников, отчасти сценаристы, которые разместили на больших уровнях несметное количество врагов, но не предусмотрели возможность сохраняться посреди миссии. Виноват и издатель Eidos Interactive, выпустивший игру в свет, когда многие игроки вовсю помогали кровавой Алисе и немногословному С.О. Рокседьмому разрешать поставленные перед ними задачи. Ныне сотрудники Innerloop Studios хоть и находятся под крылом компании Codemasters, но наступили на те же грабли. Шпионский FPS IGI 2: Covert Strike был отправлен в печать чуть позже релиза Tom Clancy's Splinter Cell.

После знакомства с Splinter Cell переключаться на IGI 2: Covert Strike ой как не хочется. Обе игры хоть и схожи по духу (и там и там вам отводится роль бравого секретного агента, в одиночку борющегося с мировым терроризмом, и там и там ценят скрытность и не поощряют излишнее кровопролитие), но по качеству своего внутреннего содержания отличаются на порядок. Давайте лучше на некоторые время забудем про существование Splinter Cell и посмотрим на второй IGI так, будто это единственный шпионский шутер. Иначе нельзя, ибо проводить параллели между приключениями Дэвида Джонса и Сэма Фишера просто кощунственно - игра пойдет в одни ворота.


В такой буран оптика на СВД абсолютно бесполезна

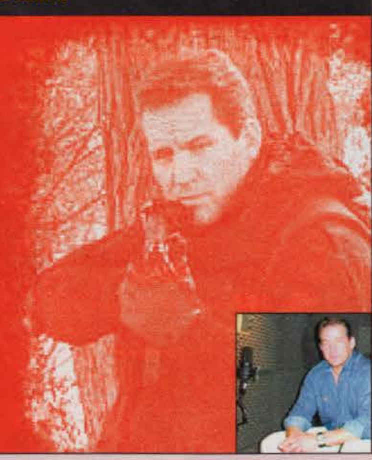
Есть такая профессия - террористов убивать

По сравнению с первой частью особых изменений в сюжетной канве не произошло. Вашим "вторым я" по-прежнему является отставной британский спецназовец Дэвид Джонс (ирландец по национальности), поныне работающий на контору IGI. Стартовая заставка сразу показывает игроку его место: ты - хороший, а обитатели заснеженного завода, русская мафия, - очень плохие парни, способные причинить зло всему цивилизованному миру. И так на протяжении 19 миссий. Небольшой видеобрифинг из раза в раз тыкает пальцем во врагов Institute for Geotactical Intelligence, окопавшихся в диких уголках России, Украины, Ливии и Китая. Причем контора выдает лицензию на убийство, которая лишь изредка ограничивается рамками некоторых особо засекреченных миссий. В остальных случаях вы вольны самостоятельно выбирать способ прохождения из пункта А в пункт Б: либо просчитывать маршруты движения патрулей и на брюхе ползать от здания к зданию, либо врубить на основном оружии автоматический режим ведения огня и, ни о чем не задумываясь, из укрытия косить набегающих врагов пачками.

Вы имеете право подбирать трофеи, но при этом должны выбрасывать перво-

Между прочим...

На роль консультанта игры для шведских разработчиков компания Codemasters пригласила бывшего офицера SAS Криса Райана. Райан несколько месяцев помогал в подборе и реалистичном моделировании оружия и техники, указывал на несоответствия в области видео и аудиоэффектов, а также раздавал дельные советы относительно внешнего вида персонажей. Что касается компьютерных игр, то Крис в последнее время отдает предпочтение Colin McRae Rally 3 (на PC этот автосимулятор выйдет еще нескоро) и Prisoner of War.




Странная клавиатура с маркировкой "НАФАНЯ". Такие делают только для русской мафии

начальное казенное оружие, так как теперь инвентарь строго ограничен - одно основное оружие плюс пистолет, нож и всякого рода взрывчатка.

Как и два года назад, на местности приходится ориентироваться при помощи мощного бинокля и специальной электронной карты, на которой аккуратно нанесены рельеф, расположение зданий и охранников. Однако око космического спутника не всевидяще, поэтому для обнаружения противника в лесу или внутри сооружений существует тепловой датчик а-ля тепловизор из Splinter Cell и Rainbow Six 3, показывающий силуэты людей сквозь кроны деревьев и стены.

Русский спецназ мстит за парнишку

Уж чем грешил первый IGI, так это чересчур низким уровнем искусственного интеллекта врагов. Нельзя сказать, что супостаты стали шибко умными, но и особые чудеса тупости они теперь не демонстрируют. Каждый старается в меру своих возможностей. Простые охранники в компании действуют прямолинейно: один во всю глотку зовет на помощь, второй быстренько бросается в сторону кнопки, врубающей сирену, остальные же начинает палить по вам из всех имеющихся стволов. Кстати, независимо от вида оружия, ребята поголовно наделены странным зрением. С дальних дистанций они метко лупят из пистолетов в голову, а вот вблизи позволяют себе буквально натыкаться на дуло вашего автомата и при этом пускать свои пули в молоко. Налицо явные недоработки программистов не только в области грамотного поведения противников, но и баллистики.

Это были простые охранники. Но существует еще один тип врагов - спецназовцы. Вот они действуют куда грамотнее как и на открытых пространствах, так и в тесных помещениях. С воплем на чистейшем русском языке "Пацаны! Парнишку убили" они плюхаются на пузо и, перекатываясь из стороны в сторону, издали поливают вас свинцом. Ежели вы прячетесь в комнате, то с криками "граната" они последовательно будут зачищать каждый уголок, пока, наконец, не начинят ваше тело осколками. Разумеется, для сохранения баланса, в зависимости от выбранного уровня сложности, игра предоставляет строго дозированное количество сохранений во время выполнения миссии.

Увы, прятать в укромные места трупы убитых нам так и не дозволили. Вот и сомневайся после этого, IGI 2: Covert Strike - это stealth action или нет. Даже в Red Faction существовала такая фича, я уже не говорю про Thief и Hitman. Согласитесь, в этом случае игра бы засверкала новыми оттенками, а так приходится заранее прятаться в засаду, так как уже знаешь, что патруль обязательно наткнется на тела своих товарищей и попытается поднять тревогу.

Куппя-продажа? Нет, кулля-убийство!

Еще одно нововведение - это появление мультиплеерных забав. Сетевая игра больше всего напоминает смесь Counter-Strike и Global Operations. На одной из пяти карт одновременно друг с другом сражается до 32 игроков. Перед началом миссии в местном магазине вы затовариваетесь оружием, после чего посредством убийства оппонентов и выполнения заданий вы зарабатываете деньги на более мощные "машинки". Что касается режимов игры, то после "Контры" что-то новое для себя здесь вы навряд ли найдете. Так, новинка для галочки.

Профессор, вы маг и кудесник

Отдельное словечко следует замолвить о графике. Даже невооруженным глазом видно, как движок тужится и из последних сил выдает на экран монитора картинку приемлемого качества. Впрочем, разработчики не скрывают, что в основе игры лежит усовершенствованное графическое ядро, позаимствованное из первой части. Хотя не стоит забывать, что движок Project IGI взялся отнюдь не с пустого места, а перекочевал из самого первого проекта компании - авиасимулятора Joint Strike Fighter, с момента релиза которого прошло аж пять лет.

Даже сейчас, несмотря на обилие прямых углов и засилье куцых моделей противников, закрытые уровни смотрятся вполне удовлетворительно, оружие отображено приемлемо. Но наличие дышащего на ладан движка нисколько не оправдывает разработчиков. Сейчас подобные картины пока еще соответствуют современным графическим стандартам, однако, сами понимаете, время не стоит на месте и Innerloop Studios давно пора переходить на новую технологию.

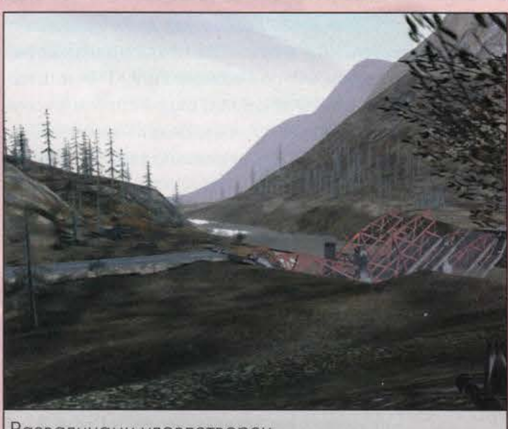
Другая история

Вот мы и попробовали оценить IGI 2: Covert Strike без оглядки на Tom Clancy`s Splinter Cell. Лично мне кажется, что разработчики движутся в правильном направлении. По крайней мере, самих себя времен создания первой части они превзошли на голову. Только этого, как и два года назад, оказалось мало. Конкуренты не дремлют. Хотя на форумах фансайтов игры поговаривают, что уровень продаж устроил Codemasters, и анонс новых приключений Дэвида Джонса не за горами. Но это уже, как говорится, совсем другая история.

НИМ



Для амбарного замка можно подобрать отмычку, но перебить цепь намного проще



Разваленами удовлетворен



Список стрелкового оружия, которое на протяжении игры может попасть вам в руки



Пистолеты	Пистолеты-пулеметы	Автоматы	Шотганы	Снайперские винтовки	Тяжелое вооружение
Glock-17 (с глушителем)	H&K SMG II	AK-47	FranchiSPAS12	H&K PSG1	FN Minimi
Colt Python	H&K MP5A3	M16 A2 with M203	Pancor Jackhammer	Dragunov SVD	Browning M2
Desert Eagle	Ingram Mac-10	Steyr AUG	M1014 (Benelli M4 Super 90)	Barrett M82A1	LAW-80
H&K SOCOM	Uzi	H&K G36			RPG-7
	Type 64	H&K G11			

Деюре & Дефакто
при участии Игоря Бойко

Теоретически она лошадь, а практически она падает

Платон мне друг,
но истина дороже.
Аристотель

Пациент скорее мертв?

Этот Дефакто меня достал. И клаву из рук рвет, а она у нас одна на двоих. Поэтому будем юзать ее по очереди. А гонорар на двоих распределим. Слушай, братик, давай-ка в режиме Hotseat, иди пока погуляй-покури.

А я пока начну. Начну с наболевшего. ***Киберспорта в России нет! Нету! Совсем нету! И никогда не б...***

Что-что?.. Ты болтай, да не забалтывайся. Еще в июле 2001 года приказом за номером 449 по Госкомспорту РФ под названием "О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания" было сказано следующее:

В соответствии с постановлением Комитета Российской Федерации по физической культуре от 9 июня 1993 г. №2/3-1,

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации компьютерный спорт, как (дисциплину) вид спорта.
2. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Председателя Балахничева В.В.

Председатель П.А. Рожков

Видишь, черным по белому написано – "компьютерный спорт".

Мало ли чего написано. Ты вчитайся. Даже не между строк, а в сами строки. Там же все сказано тем же черным по тому же белому. Ключевое слово – "Рекомендуемый". То есть, необязательный, возможный, но не стопудовый. А чем эти рекомендации-пожелания подкреплены? Где деньги, Зин? И потом, как можно говорить о "компьютерном спорте", если упоминания об этом самом компьютерном спорте нет ни в одном документе Госкомспорта? Ни в "Реестре видов спорта РФ", ни в "Единой всероссийской спортивной квалификации". Нет ни как вида спорта, ни как дисциплины. И если тебе впаривают другое - требуй продемонстрировать соответствующие документы.

Ты вообще власть не уважаешь? Документы правительства перевирать начал? Да фиг с ними, с документами. Ты в клубы загляни, в интернете полазь, журналы полистай. Да мы по киберспорту давно впереди планеты всей. Порвали всех на тех же всемирных World Cyber Games. Да ты и сам все знаешь, хорош шлангом прикидываться. А о Федерации компьютерного спорта России слышал? А о Союзе киберспортсменов России? Федерация и Союз есть, а спорта нет? Это как? А соревнования-чемпионаты?

Элементарно. Все дело в том, что это добровольные общественные организации, образование которых случилось в соответствии с законом "Об общественных объединениях", благодаря которому любой желающий может сплотить единомышленников хоть в "Лигу леголасов России", хоть в "Гильдию арагорнов Заполярья". В нашем случае фишка состояла в том, чтобы в названии появились слова, завязанные на компьютерные игры. Одобрямс или неодобрямс по этому вопросу находится в ведении Минюста РФ, а не Госкомспорта. Минюсту, очевидно, такая мелочь как отсутствие какого-либо киберспорта в официальных документах, показалась несущественной.

А о соревнованиях отдельный разговор будет. Никто не в состоянии запретить группе товарищей бросать кирпичи вдаль или складывать их в самую высокую стопку. Только при этом не нужно называть эту забаву "Чемпионатом России по броскам кирпичей в даль светлую". По той простой причине, что в соответствии с Приказом №80 по Госкомспорту от 29 апреля 1999 года "О физической культуре и спорте в Российской Федерации", цитирую, "Че. пионаты, первенства, розыгрыши кубков и другие официальные спортивные соревнования Российской Федерации, а также международные спортивные соревнования на территории Российской Федерации, . ероприятия по подготовке к участию в международных спортивных соревнованиях и участию в них сборных команд РФ по различным видам спорта, ***предусмотренные единым календарным планом*** *физкультурно-оздоровительных и спортивных мероприятий, имеют право проводить общероссийские федерации (союзы, ассоциации) по различным видам спорта,* ***аккредитованные федеральным органом*** *исполнительной власти в области физической культуры и спорта и Олимпийски. комитетом России".*

Хе-хе, ну ты загнул. Если верить всему, что ты тут нам нацитировал, то никакие соревнования по якобы несуществующим кибердисциплинам не проводятся... Ты посмотри по сторонам-то. Проводятся регулярно, с приличными призовыми фондами, собирают сотни команд-участников со всей России и ближнего с дальним зарубежья. Согласись, это как-то не укладывается в нарисованную тобой картинку.

Собака зарыта на поверхности, уже запашок пошел. Все дело в том, что в российском законодательстве имеются определенные прорехи. Т.е., теоретически Госкомспорт может подать в суд на устроителей очередного "Всероссийского Чемпионата По Анрыльному Турнаменту". Но он не станет этого делать, так как деяние это ненаказуемое. Оно противоречит приказу отвечающего за российский спорт министерства, но и только. Кстати, нет у нас в России и такого вида спорта как бои без правил. Хотя соревнования собирают стадионы.

И что, все совсем плохо обстоит, и никогда не получить киберспорту в России официальный статус?

Успокойся и никогда не говори "никогда".

Хм, старо.

Просто успокойся.

Суди сам, Госкомспорт в январе об-





новил "Положение о признании новых видов спорта и спортивных дисциплин в Российской Федерации", в котором есть следующие моменты:

Пункт 2. "Новый вид спорта (дисциплина) должен соответствовать целям физкультуры и спорта, в частности способствовать физическому развитию и совершенствованию личности, укреплению его здоровья и повышению двигательной активности посредством регулярных тренировок и участия в соревнованиях".

Теперь прикинь, какую компьютерную игру можно подогнать под требование "укрепления здоровья и повышения двигательной активности"?

Далее, пункт 4. "Заявление о признании нового вида спорта (дисциплины) принимается от физкультурно-оздоровительного объединения, зарегистрированного в установленном порядке на территории РФ или российского органа исполнительной власти в области физкультуры и спорта".

Понятно, что ни ФКС, ни СКР както не попадают под понятие "физкультурно-оздоровительное объединение", у них несколько другие реальные цели и задачи. Да и не станут они, по большому счету, рубить сук, на котором сидят. Сейчас эти два добровольных объединения граждан правят бал в российском киберспорте, а если появится аккредитованная в Госкомспорте федерация, то им светит оказаться у осколков любимого корыта. Пробивать же создание официальной федерации в самом Госкомспорте в настоящее время никто не собирается.

Но это еще далеко не все. Коротко об остальных требованиях (без упоминания чисто крючкотворных), для регистрации требуются:

- *правила проведения соревнований;*
- *справка о развитии вида спорта в России и мире;*
- *протоколы соревнований за период, предшествующий подаче документов;*
- *методические рекомендации по обучению.*
- *разрядные нормы и требования по присвоению массовых спортивных разрядов.*

Подумаешь, Госкомспорт. Играли в Кваку и будем играть, или во что еще покруче, и никакие госкомы нам в этом не указатели. Только-только появилась возможность на жизнь не лопатой в кочегарке, а мышкой за компом зарабатывать, а ты тут эту волну погнал.

Даладно тебе, брателло, вот получим гонорар за статью, купим второй комп и начнем к очередному турниру готовиться...

Пациент скорее жив?

Да жив, конечно. Документы, правда, у него какие-то ненастоящие, но до сих пор выручали. И киберспортсменов хватает, и организации имеются, которые способствуют их кучкованию.

Выше по тексту уже упоминались Федерация компьютерного спорта России (ФКС) и Союз киберспортсменов России (СКР). Безусловно, Федерация выглядит более солидно, с нее и начнем.

ФКС России

Не совсем понятно, зачем свой фундамент эта уважаемая общественная организация выстроила на столь шатком основании в виде приказа номер 449. Но так уж, как говорится, сложилось исторически. Вот почему на сайте ФКС значится: "Компьютерный спорт 25 июля 2001 г. включен в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендован для развития в Российской Федерации, то есть является официально признанным видом спорта".

Увы. Киберспорт был упомянут в приказе, но это отнюдь не значит, что он был официально признан. Он не признан до сих пор. И в ходе визита в Госкомспорт выяснилось, что сам приказ 449 там считают, скажем помягче, странным. Недаром нет ни одного документа, который его каким-либо образом развивал бы или детализировал.

Как бы там ни было, федерация развивается достаточно мощными темпами. Насчитывается 60 региональных отделений, регулярно проводятся соревнования всех рангов. ФКС является членом Комитета национальных и неолимпийских ви-

Между прочим...

Оказывается в числе 164 официально признанных видов спорта РФ есть весьма экзотические, национальные, связанные с повседневным бытом северных народов.

Метание топора на дальность проводится на ровной площадке. Ширина коридора 40 м, длина 200-250 и более. Боковые границы коридора обозначаются натянутым на земле шнуром и цифровой разметкой через каждые 5 м. Вес топора не менее 350 граммов вместе с топорищем. Общая длина с топорищем — не менее 50 см. Топорище изготавливается только из березовой, лиственничной, сосновой или кедровой древесины. Результат не засчитывается, если участник вышел за границу сектора для метания.

Метание тынзяна-аркана на хорей проводится на площадке 20 х 25 м. Хорей — это шест для управления оленьей упряжкой высотой 5 м. От нижнего конца хорея проводится круг радиусом 15 м, который является линией броска. Тынзян (маут, чаат) размерами не ограничивается. Участник делает по 3 попытки и если они все удачны, то ему предоставляется право продолжать броски до первого промаха. На выполнение одного броска дается 2 мин. Результат не засчитывается, если участник наступил или задел любой частью тела линию броска или выпустил из рук свободный конец тынзяна.

Прыжки через нарты проводятся на площадке, где устанавливаются 10 нарт в один ряд, параллельно друг другу. Расстояние между нартами 50 см по полозьям. Размеры нарт: высота 50 см, ширина 50 см вверху, 70 см внизу. Прыжки выполняются одновременным отталкиванием ног в 3 попытки, в зачет идет лучший результат. Прыжки через нарты выполняются до первой ошибки. Ошибкой считается: остановка между нартами, задержка сверх 5 сек. при поворотах, сдвиг нарт, переступание при поворотах, прыжок боком, неодновременное отталкивание стопами, касание нарт руками или любой другой частью тела. Участнику засчитывается столько взятых нарт, сколько он преодолел до совершения одной из перечисленных выше ошибок. В Книге рекордов Гиннеса зафиксирован рекорд белоярца Александра Тосьманова, который перепрыгнул 820 нарт.

Бег с палкой по пресеченной местности. Дистанция от 2 до 30 км. Для младших возрастных групп: до 14 лет - не более 3 км, 14-15 лет - не более 5 км, 16-18 лет - не более 20 км, 18-19 и старше - любые дистанции. Размер палки: длина не менее 130 см, диаметр не менее 10 мм, вес произвольный. Палка может быть из любого материала.

В настоящее время рассматривается вопрос о признании официальным видом спорта бесконтактной бразильской борьбы **капоэйра**.

дов спорта России (кстати, эта организация также является общественной).

Соревнования под эгидой ФКС проводятся в соответствии с "Положением о соревнованиях по компьютерному спорту", утвержденном решением Правления ФКС в 2001 году, последние изменения были внесены в этот документ в июне 2002 года. Судя по информации с сайта ФКС, данное "Положение" находится в Госкомспорте на утверждении.

Позволю себе усомниться. Ведь для Госкомспорта компьютерный спорт не существует. Хотя в "Положении" уже имеется утверждение, что "Общее руководство проведением соревнований осуществляется Госкомспортом России и ФКС России". Мне кажется, что кого-то об этом не спросили.

Невзирая на все де-юре, де-факто ФКС успешно раскручивает непризнанное официально увлечение пользователей персональных компьютеров, помогая талантливым, настойчивым, оттренированным и сыгранным пробиться на верхние ступеньки пьедесталов почета, в том числе и на самых представительных международных соревнованиях.

В 2003 году федерация проводит великое множество турниров всех уровней, от городских до общероссийских. Самые масштабные:

Кубок Сибири - в апреле;
Кубок "Пермский Период" - в мае;
Кубок Северной Столицы - в июне;
Кубок России – в июле-октябре;
Кубок Москвы – в сентябре;
Кубок стран СНГ – в ноябре;
Кубок Урала – в ноябре;
Кубок Черноземья – в ноябре;
Открытый чемпионат России – в декабре;
Суперкубок России – в декабре.

Сайт ФКС находится по адресу *http://www.cybersport.ru.*

СКР

Общественная организация "Союз киберспортсменов России" была основана еще в 1997 году. Активную деятельность на киберспортивной сцене Союз начал с проведения в июле 2002 года Чемпионата Москвы. Затем последовал чемпионат России в формате ActionOnline на базе игрового портала *http://www.actiononline.ru*, в отношении которого СКР является эксклюзивным оператором.

В планах СКР – проведение ежемесячных онлайновых чемпионатов на базе упомянутого выше портала с призовым фондом 15000 рублей. Для участия в этих мероприятиях игрокам придется посещать специально аккредитованные СКР компьютерные клубы (с целью привлечения к соревнованиям новых игроков по всей территории России СКР занимается созданием единой "Лиги интернет-клубов России". Клубы Лиги обеспечиваются эксклюзивным доступом к игровым серверам, рекламой, информационной поддержкой и т.п.).

В рамках празднования 300-летия Санкт-Петербурга СКР планирует провести Чемпионат стран Балтии (24-28 июня), имеющий статус международного: в нем будут принимать участие сильнейшие команды из Норвегии, Швеции, Дании, Финляндии, Германии, Голландии и других стран региона. В программе Чемпионата предусмотрено проведение соревнований среди инвалидов, представленных несколькими командами из регионов России и стран Скандинавии.

Также СКР выиграл тендер на проведение отборочных соревнований Кубка Мира на территории России по всем трем дисциплинам - Counter-Strike, WarCraft 3 и Unreal Tournament 2003. При этом он получил статус официального партнера по организации Кубка Мира.

В настоящее время СКР пытается пробить в инстанциях идею создания телевизионной программы "Кибератлетика". Соответствующие переговоры ведутся с правительством Москвы и руководством 1 канала. Вполне вероятно появление в недалеком будущем пилотного выпуска.

Сайт СКР – *http://www.cybersport.org* (на момент сдачи номера в печать находился в разработке).

Эту песню никто не душит

И не собирается. Нам просто хочется внести ясность в суть вопроса. Если все изложенное выше оказалось несколько путанным для восприятия, приносим наши глубочайшие. Сами понимаете, такой материал было невозможно написать без использования кучи цитат из официальных документов. Зато теперь все точки над i вроде расставлены: фактически киберспорт в России процветает и развивается, юридически же он полностью бесправен и непризнан.

Нам понятно, что добиться официального статуса компьютерного спорта в России – дело практически безнадежное. Ведь все перечисленные выше требования к новым видам спорта касаются не только собственно спорта в целом, но и каждой спортивной дисциплины (в нашем случае – каждой игры). Если же все-таки это случится, предлагаю всем миром скинуться на прижизненный памятник героям.





Юрий Пашолок

ОРУЖЕЙНАЯ

Battlefield 1942: Road to Rome

Единый пулемет MG-42



Характеристики MG-42	
Калибр	7,92
Патрон	7,92Х75 Mauser
Емкость магазина	50/200
Масса снаряженного оружия, кг	11,5 (с сошками)
Длина, мм	1220
Длина ствола, мм	530
Темп стрельбы, в/мин	1200-1300
Прицельная дальность, м	–

Безусловно, это один из наиболее известных пулеметов Второй мировой войны. Своему появлению MG-42 обязан другому немецкому пулемету, MG-34 (к слову, первому в мире единому пулемету). MG-34 был хорошим пулеметом, тем не менее, он обладал рядом недостатков, среди которых - чувствительность к загрязнению и дороговизна производства. Вермахту потребовался новый единый пулемет, который в 1942 году поступил на вооружение под обозначением MG-42. Что MG-34 после этого с производства не сняли, он был востребован в качестве пулемета, устанавливаемого на немецкую бронетехнику.



Конструкторы блестяще справились с поставленной задачей. Судите сами: благодаря упрощению конструкции стоимость пулемета по сравнению с MG-34 снизилась на тридцать процентов, а металлоемкость на все пятьдесят, при этом были выполнены требования заказчиков по надежности и огневой мощи. Кроме того, MG-42, как и предшественник, являлся единым пулеметом, то есть мог использоваться как в ручном (с сошками), так и станковом варианте. Удачная конструкция обеспечила пулемету долгую жизнь: в конце пятидесятых годов MG-42 был переведен под патрон 7,62 NATO и получил обозначение MG-3, в таком виде он до сих пор используется армиями целого ряда стран.

В качестве основы автоматики MG-42 была выбрана система с коротким ходом ствола и жестким запиранием при помощи пары роликов. Поскольку одним из требований была простота конструкции, конструкторы отказались от возможности подачи ленты с обеих сторон и режима переключения огня. Также конструкторы отказались от магазинов (некоторые путают коробку на 50 патронов с очень похожим на нее магазином от MG-34). Еще одной особенностью MG-42 является возможность быстрой замены ствола, на эту операцию требуется всего восемь секунд.

MG-42 можно встретить практически в любой игре, посвященной Второй мировой войне, особенно это касается шутеров. Есть он и в Battlefield 1942: Road to Rome, вот только разработчики допустили очередной исторический ляп. Дело в том, что MG-42 редко использовался в качестве танкового, а вот в творении DICE его можно встретить на любой немецкой технике, начиная с бронетранспортера Sd.Kfz.251 и заканчивая истребителем Bf-110.

Tom Clancy's Splinter Cell

FN F2000



Характеристики F2000	
Калибр	5,56
Патрон	5,56Х45
Емкость магазина	30
Масса неснаряженного оружия, кг	4,6 (с гранатометом)
Длина, мм	694
Длина ствола, мм	400
Темп стрельбы, в/мин	–
Прицельная дальность, м	–

Бельгийская компания "ФН Эрсталь" уже успела зарекомендовать себя как производитель, способный создавать сверхсовременное оружие, достаточно вспомнить пистолет-пулемет FN P90. Еще одной разработкой, резко выделяющейся на фоне однотипного оружия, является многофункциональный комплекс F2000, впервые представленный в 2001 году.



Правильнее всего будет сравнивать F2000 с аналогичной системой ОЦ-14 "Гроза", принятой в девяностых годах на вооружение российских спецслужб. Как и российских аналог, разработка бельгийских оружейников построена по модульной схеме: основными элементами комплекса являются автомат F2000 и подствольный гранатомет калибра 40 мм. Еще один сходный элемент - компоновка автомата: как и ОЦ-14, F2000 построен по схеме "булл-пап". На этом, собственно, сходство заканчивается. Внешность "Грозы" диктовалась максимальным использованием элементов конструкции автомата АК-74, бельгийский же автомат "одет" в стильный и очень удобный кожух из ударопрочного пластика. Кроме того, на F2000 может устанавливаться компьютеризированный модуль, аналогичный тому, что используется на американо-германском OICW. Бельгийские конструкторы создали модульную конструкцию, отвечающую широчайшим требованиям потенциальных заказчиков, уже сейчас вариантов F2000 существует более десятка.



В основе автоматики F2000 лежит вполне традиционная схема с газовым приводом и запиранием ствола поворотом затвора - подобное решение резко снижает стоимость оружия. Есть и ноу-хау, одним из которых является хитрая система выброса гильз (благодаря ей стрелок избавлен от риска получить в лоб стреляной гильзой). Еще одним отличием F2000 является возможность использования магазинов стандарта NATO/STANAG. Все это позволяет детищу ФН Эрсталь успешно конкурировать с целым рядом автоматов, включая хваленый OICW.

Единственной игрой, где можно встретить FN F2000, является Tom Clancy's Splinter Cell. Кроме того, чудо бельгийской оружейной промышленности должно появиться в амбициозном проекте украинской компании GSC GameWorld, S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost. Думаю, что это только начало, футуристичная внешность и впечатляющие характеристики позволяют говорить о том, что F2000 засветится еще не в одной игре.

По данным разведки

Приверженцы реализма

Команда, создавшая "Азию в огне", отвечает на наши вопросы, сыплет смайликами, рассказывает, почему фортуна - основополагающая вещь в сражении, и напоминает, что мы за мир во всем мире.

Адд-он? Следующая часть "Противостояния"? Азия? Как, уже в огне? Уважаемая нами семья RTS пополниться еще одним ребенком. Не собственным, правда, а приемным. "Азия в огне" прошла путь от творчества группы фанатов, до официально изданного "Руссобитом-М" адд-она. Который вот-вот появится в продаже. Четыре кампании, основанные на ближневосточных войнах 50-70 годов на движке Sudden Strike 2, могут похвастаться свежим набором юнитов и хардкорными миссиями. Разработала ее практически безымянная команда (мы так и назовем их - команда, создавшая "Азию в огне), которой мы и задаем вопросы.

Навигатор Игрового Мира: **Ваша команда до этого радовала фанатов Sudden Strike, выкладывая в сеть миссии и модификации весьма высокого качества. Закономерный вопрос: будет ли модификация "Азия в огне" выложена в интернет для свободного распространения?**

Команда, создавшая "Азию в огне": Очевидно, у вас неправильные информаторы :). Наша команда никогда не выкладывала в сеть никакие модификации, ибо костяк ее сформировался в период работы над "Азией" пять месяцев назад. Что касается второй части вопроса: возможно, что игра и появится в internet для "свободного распространения", ведь не секрет, что в мире хватает славных последователей сэра Френсиса Дрейка :). К сведению, размер дистрибутива занимает около 300мб...

НИМ: **Спасибо, мы уже приказали отдать информаторов под трибунал. Согласована ли разработка и коммерческое издание мода с германским издателем "Противостояния" CDV и будет ли игра продаваться на западном рынке?**

К,САВО: В процессе :) .

НИМ: **Вы известны как рьяные приверженцы реализма в играх. Насколько это отражено в вашем проекте?**

К,САВО: Хм... отражено рьяно :). Если серьезно, еще в школе нам рассказывали, что невозможно построить точную модель мира, ибо по объему таковая приблизится к самому миру. Если еще серьезнее, то, к сожалению, полного реализма в игре достичь никогда не удастся. В конце концов, это будет во вред самой игре. Здесь известный поиск "золотой середины". Пример: израильская самоходная установка L33 в жизни стреляет на 15-17 километров. Масштаб в игре принят такой, что максимальный размер карты может быть 3.2 X 3.2 км. "Видит" современная техника тоже заведомо (!) дальше пределов карты. Поэтому все дальности рассчитаны в пропорции. Ил-28 несет солидную бомбовую нагрузку. В игре количество бомб уменьшено до двух. Иначе адд-он можно было бы назвать "Ил-28. Бомбардировщик".

Окраска юнитов смещена от реалий к игре. Не составляет труда нарисовать солдатика в пятнистом камуфляже, но если в жизни у него задача слиться с пейзажем, то в игре, наоборот, надо, чтоб игрок видел, где его войска, а не панически шарил по карте мышкой.

В основном, реализм в пропорциях: скорость, дальность, габариты, боекомплект, броня - все рассчитывалось и учитывалось, чтоб отразить реальную боевую обстановку.

Реализм в миссиях. Сюжет историчен от начала и до конца. Тактическое расположение войск несет элементы художественного фильма, но порядок событий и развитие сюжета совпадают с хронологией войны.

НИМ: **Пришлось ли вам принести какую-то долю реализма в жертву играбельности?**

К,САВО: На войне нельзя без жертв... :(

К сожалению, в игре маленькое оперативное окно - тот экран, через который игрок наблюдает события на игровом поле. Поэтому присутствует эффект, когда юниты стреляют по цели "за экран" и получают сдачу неизвестно откуда. Правда, в противном случае пришлось бы устраивать "фехтование на стволах" (а этой "фишкой" мы, кажется, успеем насладиться в готовящемся "Блице"), что тоже не совсем приемлемо. Здесь бы помог изменяемый масштаб отображения, но в условия изготовления адд-она входила неизменность программного кода. Потому - что есть, то есть.

Реализм будет, но в рамках играбельности. Не будет, к примеру, таких супер-юнитов, которых уничтожить нельзя или в характеристиках которых наблюдается явный перевес на стороне противника. Взять, например, ИС-3. Этот мощный танк может справиться с любым противником с первого выстрела, НО:

- может ведь и промахнуться (арабы-наводчики) :)

- и тут-то его "вынесет" Центурион за счет более высокой скорострельности.

То есть элемент фортуны присутствует, а как же!

Ведь по авторитетному мнению Ю. Цезаря ("Записки о Галльской войне"), фортуна - вещь, основополагающая в сражении. Чем не реализм?

Есть, конечно, у нас и мощные юниты. Отечественные 122-мм орудия Д-30 или 152-мм Д-1 (класса "один выстрел - один труп" :), например. Это опасно, но тут выручит тактика. Их позиции предпочтительно атаковать при поддержке пехоты, не задерживаясь.

Идем дальше. Радар. В жизни - средство обнаружения целей. Но нет у нас (и быть не может) таких масштабных карт (см. выше). Поэтому радар у нас как бы ведет цели (посредством программирования скриптом в редакторе миссий), а это означает, что, если у игрока есть радар, опыт его систем (ПВО или ПТО) возрастает до 100%. Поэтому противнику желательно радары уничтожить как можно раньше...

Кстати, когда радар захватывает цель, он подает позывные.



Портрет новых юнитов, присмотревшись, можно заметить очень интересные образчики, например - ЗСУ "Шилка"

Настала очередь динамичности. Разумеется, двигаться техника стала быстрее, она же новая, послевоенная. Видеть будет дальше - уже появилась в то время оптика. Вообще, скорость юнитов пропорционально выверена относительно Т-34-85 из "Противостояния 4".

Динамики в целом прибавится. С другой стороны, многое в игре зависит от конструктора миссий и его сценария. Можно ведь делать не менее интересные "рассудительные" миссии а ля "Коммандос". Стратегия, однако :).

***НИМ:* При прохождении Sudden Strike 2 на каждую кампанию у меня уходил приблизительно день. Насколько вы сами оцениваете продолжительность "Азии в огне"?**

К,САВО: А мы вообще без чит-кодов ни одной своей миссии пройти не можем :).

Вообще, здесь впервые в серии "Противостояний" применен нелинейный сюжет. Если ранее провал в миссии приводил к завершению кампании, то сейчас вовсе не обязательно выигрывать все миссии. Просто при проигрыше кампания станет развиваться по другой ветви. Скажем, не удалось захватить перевал в израильской кампании - дальше наступление будет идти без поддержки этой группы войск; провалили миссию на египетском фронте - тяжелее будет брать Голанские высоты. Кстати, тоже реализм.

***НИМ:* Мы знаем, что "Азия" предоставит нам на выбор 8 сторон, но при этом в ней всего 4 кампании. Объясните, как такое возможно.**

К,САВО: Для отображения были выбраны 8 наций. Воевало (особенно в Корее) значительно больше. А кампании сделаны за основные воюющие стороны. Вот, к примеру, в арабо-израильской войне, кроме Египта, участвовали и Ирак, и Сирия, и Иордания. В Корее в составе сил ООН присутствовали контингенты от 15 государств. Нами были выбраны определенные сюжеты, и по ним составлен список стран-участниц и сторон для игры.

***НИМ:* Ни для кого не секрет, что войска СССР участвовали в арабо-израильском конфликте 1967 года. Насколько это будет отражено в игре? И как насчет китайских добровольцев в Корейской войне?**

К,САВО: Конечно же, войска СССР не участвовали ни в одном конфликте ;) . Мы боролись "за мир во всем мире". Официально мы предоставляли военную помощь, выражавшуюся в поставках оружия, подготовке кадров и добровольцах(!) (заметьте, не регулярных воинских формированиях, а добровольцах), своим стратегическим партнерам. Между делом, бывало, продавали оружие и противной стороне. Англия, Франция, США, к слову, делали то же самое. Во Вторую мировую войну действия развивались на большей территории Земли между вполне конкретными сторонами, тогда как в период "холодной войны" весь мир стал ареной боевых действий двух супердержав. Именно поэтому и выбран сюжет - после Второй мировой. Если с ней пока есть какая-то ясность, то в послевоенных конфликтах для современной молодежи сплошные "белые пятна". А ведь все, наверное, знают поговорку про то, как не хорошо забывать прошлое...

Насчет же китайских добровольцев в Корее - вполне!

***НИМ:* И какие именно из арабо-израильских войн будут в игре? Отображен ли очень интересный с точки зрения стратегов конфликт 48 года, в котором участвовала техника Второй мировой?**

К,САВО: В кампаниях отражены вторая и третья из арабо-израильских войн и короткий период корейской. Да мы и не задавались целью отразить все войны целиком. Скорее, это была "проба пера". Первая арабо-израильская война не отражалась по разным соображениям, но техника Второй мировой в игре присутствует. В основном, конечно, в Корее, но и Сирия воюет закупленными в Европе трофейными Т-4 и StuG, и Т-34 у арабов в избытке.


155мм гаубица M50; то, что рядом с ковшом - новый облик технической машины




Египетский фронт, танки решают, кто сильнее, чтобы не повредить фауне и флоре, совещание было решено проводить в пустыне

***НИМ:* Если продолжить тему нововведений, то может ли такой гипер-объект, как корабль, передвигаться по карте? И что еще принципиально нового появилось на полях "Противостояния"?**

К,САВО: Корабль - это тоже "проба пера". Передвигаться ввиду размеров не может, опять же - движок! Но задумывался как объект-платформа для других юнитов. К тому же имеет не 2 состояния (цел и поврежден), а 4! Вводили его для того, чтоб придать морской составляющей большую... (о, нет! :)) реалистичность. Размеры кораблей в жизни таковы, что корабль класса "фрегат", нарисованный в масштабе игры, просто не поместится целиком на экране. Нового появилось достаточно. К слову, все это могло быть и в оригинальной игре, но почему-то было разработчиками проигнорировано...


Сирийский фронт, по утверждению разработчиков, на скриншоте мы можем наблюдать работу безоткатного ПТО Vombat

***НИМ:* На некоторых скриншотах мы видели окопанный танк, можно будет его раскопать, повозить по карте и окопать снова или это стационарная огневая точка?**

К,САВО: К сожалению, нет. Это стационарная огневая точка. В адд-оне есть только то, что мог позволить оригинальный движок, без правки его кода. А окопанный танк - это скорее дань реалистичности (вот опять это слово :)). С другой стороны, окопать танк не так просто и быстро. При данных игровых масштабах делать это во время боя просто излишне.

***НИМ:* Похоже, мы становимся свидетелями перерождения группы фанатов в самостоятельную команду разработчиков. Ваши планы на будущее?**

К,САВО: Ну, как говорится - вашими бы устами...

Про планы мы поговорим в конце апреля, а сейчас пока нет времени их строить :) .

***НИМ:* Действительно, пора и делом заняться. Азию поджечь, в Корее побывать, на гипер-объекты полюбоваться. Спасибо за интервью и удачи.**

Вопросы подготовили:
араб Владимир ВЕСЕЛОВ
и кореец Константин Подстрешный



ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Петр Прохоренко, Владимир ВЕСЕЛОВ

АРСЕНАЛ

За прошедший месяц разработчики не порадовали любителей стратегий какими-либо громкими анонсами или сенсационными подробностями о разрабатываемых проектах, но и без интересных новостей не обошлось. Например, хорошо вам знакомая компания Blizzard объявила о начале записи добровольцев на бета-тестирование грядущего адд-она Warcraft III: The Frozen Throne, призванного продолжить великое дело "короля RTS" Warcraft III: Reign of Chaos. С 14 по 21 февраля на специальной страничке официального сайта игры работники компании принимали анкеты от желающих поучаствовать в тестировании игры. Работники Blizzard планируют отобрать из многочисленных геймеров 10.000 "самых-самых" (забегая вперед, могу сказать, что даже 10 тысяч игроков для тестирования не хватило - уже перед отправкой номера в печать Blizzard объявили "дополнительный набор" еще 10.000 тестеров), и только они получат полный доступ к вожделенной бета-версии. Потенциальному бета-тестеру должно быть больше 13 лет, он должен быть морально и технически подготовлен к скачиванию около 100 мегабайт информации (вероятный размер бета-версии Warcraft III: The Frozen Throne), иметь работающий e-mail и действующий CD-Key к Warcraft III: Reign of Chaos (для игры в бета-версию по BattleNet).


Warcraft III: The Frozen Throne

Из проектов, отправившихся за отчетный месяц в путешествие "на золото", отметим космическую стратегию Galactic Civilizations. Релиз этого продукта от Stardock и Strategy First намечен на конец марта. Кстати, к выходу игры приурочен и запуск сервиса Stardock Central, который позволит поклонникам этой игры быстро закачивать апдейты для Galactic Civilizations, откроет им доступ к тематическим игровым форумам, чату, постоянно обновляемой базе документов по игровому миру Galactic Civilizations и другим "вкусностям". Сообщается, что каждый скачавший и установивший Stardock Central игрок получит уникальный CD-key, который не только сделает доступными перечисленные ранее возможности, но и поможет восстановить работоспособность игры в случае утраты или повреждения оригинального диска Galactic Civilizations.



Galactic Civilizations

Теперь, с вашего позволения, перейдем к проектам, "засветившимся" на новостных лентах ведущих игровых сайтов в феврале. Это трехмерный варгейм Squad Assault: West Front, Ground Control 2: Operation Exodus - продолжение известной тактической стратегии, Empires: Dawn of the Modern World - новый проект от создателей Empire Earth, тактическая X-COM-образная стратегия Captain Scarlet and the Mysterons и новый неординарный проект от Питера Мулинэ - The Movies.

Squad Assault: West Front

Жанр	Wargame
Издатель	Matrix Games
Разработчик	Freedom Games
Дата выхода	Не объявлено

Проект принадлежит к жанру трехмерного варгейма, причем в качестве разработчика выступил не кто-нибудь, а достаточно уважаемая в соответствующих кругах компания Freedom Games. Им принадлежит авторство трехмерного варгейма G.I. Combat, а руководитель компании Эрик Янг принимал участие в создании культовой игровой серии Close Combat в бытность свою одним из девелоперов Atomic Games. Договор на издание Squad Assault: West Front был подписан с издательской компанией Matrix Games, причем, судя по косвенным данным, у разработчиков есть планы превратить Squad Assault в военно-стратегический сериал (к слову сказать, та же участь ожидает и G.I. Combat, недаром первая часть игры носила подзаголовок Episode I). Как вы понимаете, Squad Assault: West Front посвящен Второй мировой войне и на выбор игроку будут даны армии англо-американских союзников и вермахта, а действие игры происходит на Западном фронте в 1944 году (дополнительно у геймеров будет возможность "порулить" отдельными канадскими подразделениями и войсками Свободной Франции). Разработчики во главе с Эриком Янгом обещают любителям исторических сражений невиданную достоверность и реалистичность, топографически точные карты местности, тщательное моделирование бронетехники, проработанную психологическую модель подчиненных и мультиплеерную войну на две персоны. Памятуя о достаточно скромных результатах, достигнутых проектом G.I.







Combat (в основном, дело было в устаревшем графическом движке игры и многочисленных багах), можно сказать, что если для создания Squad Assault: West Front будет избран доработанный до современных стандартов, трехмерный движок, а к тестированию проекта Freedom Games подойдет более серьезно, - игра будет просто обречена на успех среди поклонников военно-исторического жанра.

****

Если Freedom Games, несмотря на опытную команду разработчиков и участие в разработке игры самого Эрика Янга, в проекте Squad Assault: West Front придется "работать над ошибками", чтобы завоевать сердца игроков, то следующей игре подобный тюнинг не нужен: кто же не помнит успех фантастической стратегии Ground Control, признанной многими изданиями одним из лучших стратегических проектов 2000-го года?

****

Ground Control 2: Operation Exodus

Жанр	RTS
Издатель	Vivendi Universal
Разработчик	Massive Entertainment
Дата выхода	Вторая половина 2003 года

Шведская студия Massive Entertainment и корпорация Vivendi Universal официально анонсировали трехмерную тактическую стратегию Ground Control 2: Operation Exodus - продолжение дебютного проекта шведов, который был выпущен еще в 2000 году и разошелся по всему миру тиражом более 300 тысяч экземпляров. Обратите внимание - сиквел игры создается той же студией Massive Entertainment, но уже с помощью компании NDA Productions, внутренней студией корпорации Vivendi Universal. В продолжении Ground Control события разворачиваются в 2741 году, через 300 лет после окончания первой части игры. Демократический союз Northern Star Alliance (NSA) продолжает вести войну с Империей, но внезапно межгалактический конфликт фокусируется на крайне важной планете Morningstar Prime, куда высаживаются имперские силы. Выясняется, что на планете сокрыты тайны древней цивилизации, которые могут дать неоспоримое преимущество одной из сторон конфликта. Естественно, только игрок в лице капитана сухопутных сил NSA Джейкоба Ангелуса может найти и использовать могущественные технологии для свободолюбивого Альянса... Кроме вполне стандартного для научно-фантастической стратегии сюжета, Ground Control 2: Operation Exodus предложит игрокам геймплей, ориентированный на ожесточенные тактические сражения с очевидным экшен-элементом. Визуально привлекательной реализацией последнего и займется новый графический движок, о котором разработчики говорят исключительно в восторженных тонах, называя "лучшим среди игр этого жанра". Конечно, подобные заявления должны насторожить опытных стратегоманов, но, в любом случае, оценить состоятельность проекта Ground Control 2: Operation Exodus мы сможем только во второй половине 2003-го года, когда в продаже появится полная версия игры.



****

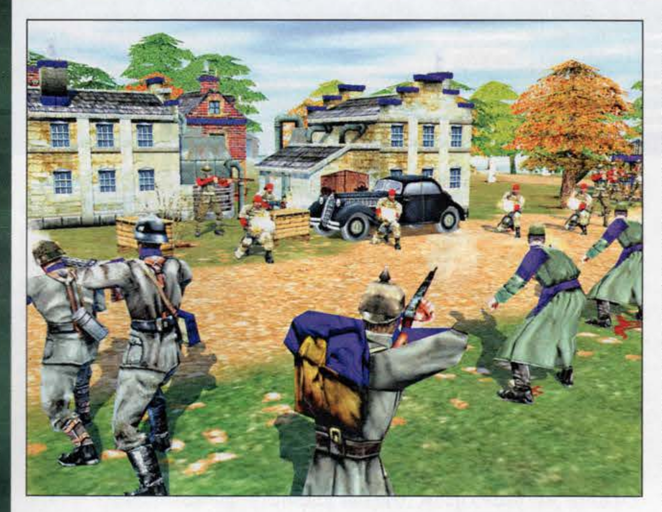
Между выходом оригинального Ground Control и сиквела игры пройдет больше трех лет, а вот компания Stainless Steel Studios Interactive решила не откладывать производство продолжения своей популярной стратегии Empire Earth и уже анонсировала проект Empires: Dawn of the Modern World. У руля снова Рик Гудман, и снова SSSI собирается предложить нам эпическую трехмерную сагу в ритме RTS.

****

Empires: Dawn of the Modern World

Жанр	RTS
Издатель	Activision
Разработчик	Stainless Steel Studios
Дата выхода	Не объявлено

Компания Stainless Steel Studios анонсировала новый проект от известного геймдизайнера Рика Гудмана (один из основателей компании Ensemble Studios и в прошлом главный дизайнер Age of Empires) - стратегию реального времени Empires: Dawn of the Modern World, изданием которой будет заниматься компания Activision. В новой игре от создателей Empire Earth геймеры смогут пройти тысячелетний путь становления современной западной цивилизации - от древних времен луков и копий, через крупнейшие конфликты 20-го века (главным из которых, без сомнения, является Вторая мировая война, в полной мере отраженная в игре), к войнам недалекого будущего. "Empires: Dawn of the Modern World охватывает более 1000 лет истории и предлагает игрокам сочетание уникальных юнитов, специальных способностей и эпических сражений", - высказался о проекте Ларри Голдберг, вице-президент Activision Worldwide Studios. К сожалению, более подробной информации о новом проекте пока не поступило, нам остается надеяться на чутье опытного мистера Гудмана и профессионализм создателей



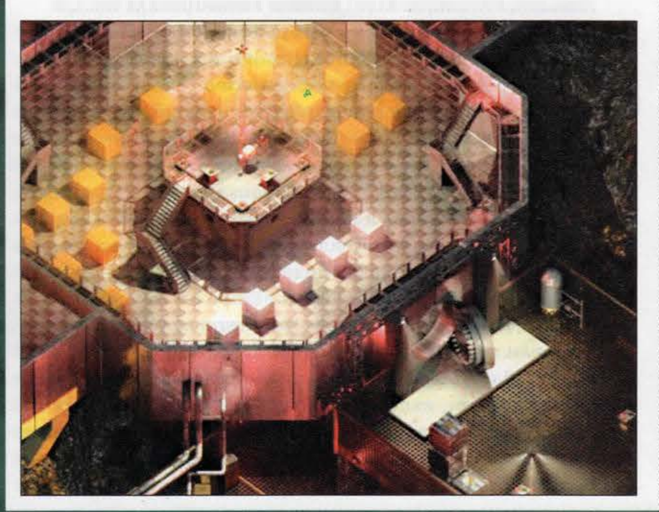
Empire Earth, тогда проект Empires: Dawn of the Modern World сможет потягаться не только с первой частью игры, но и с более серьезными конкурентами.

Если Empires: Dawn of the Modern World от Stainless Steel Studios опционально ждет определенный успех (первая часть игры была крайне благосклонно встречена и игроками и критиками), то следующий проект, о котором мы поговорим, представляет собой "темную лошадку", и только легкие намеки разработчиков на культовый X-COM позволяют сделать на стратегическую игру Captain Scarlet and the Mysterons серьезную ставку.

Captain Scarlet and the Mysterons

Жанр	RTS/TBS
Издатель	Digital Workshop
Разработчик	Batfish Studios
Дата выхода	Лето 2003 года

Проект Captain Scarlet and the Mysterons был анонсирован издательской компанией Digital Workshop, а разрабатывается игра британской командой Batfish Studios на основе одноименного научно-фантастического сериала 35-летней давности. По сюжету упомянутого сериала и, соответственно, игры, в 2068 году Земля будет атакована злобными пришельцами - мистеронами, способными брать под полный контроль человеческие существа. Противостоять угрозе может только военизированная организация Spectrum, в штате которой как раз и состоит капитан Скарлет, в чьей роли выступит игрок. Пока речь идет о тактической стратегии по уничтожению инопланетной заразы, где под руководством игрока окажется команда из шести бравых специальных агентов, каждый из которых до зубов вооружен и в совершенстве овладел уникальными приемами борьбы со злобными мистеронами. В игре в полной мере будет отражена яркая фантастическая вселенная сериала, хорошо





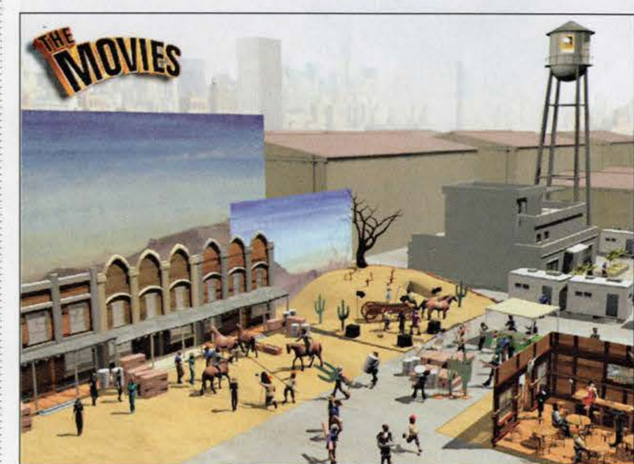
знакомого заокеанским игрокам и совершенно неизвестного у нас на Родине. Поэтому у вас не вызовет повышенного слюноотделения информация о том, что в игре будут все уникальные машины организации Spectrum, а капитан Скарлет будет летать на Angel Interceptor, раскатывать по полям тактических сражений на Spectrum Saloon Car или на худой конец на Spectrum Pursuit Vehicle. По информации официального сайта проекта Captain Scarlet and the Mysterons, сюжет игры растянется на четырнадцать миссий, объединенных в пять эпизодов. Пока, конечно, рано давать какие бы то ни было оценки этой игре, но сочетание кичевой вселенной научно-фантастического сериала 35-летней давности с идеями незабвенного X-COM может подарить нам очень интересный гибрид, так что не упускайте проект Captain Scarlet and the Mysterons из виду!

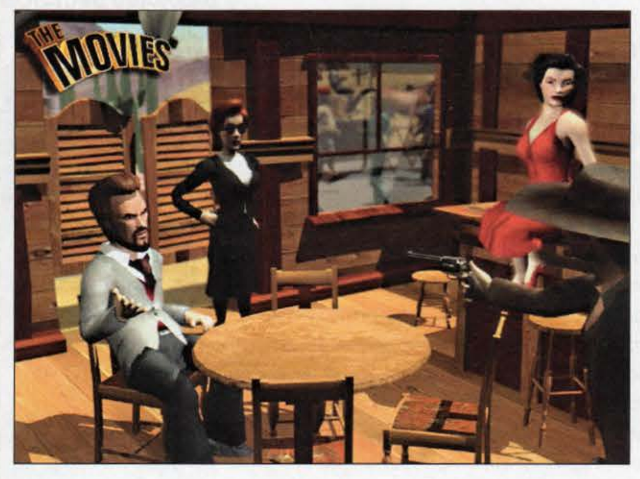
Возможно, кому-то проект Captain Scarlet and the Mysterons покажется слишком необычным, но вот следующая игра, о которой пойдет речь в нашем новостном обзоре, совершенно точно может претендовать на звание самой необычной стратегии 2003-го года. Еще бы, сам Питер Молинье, основатель жанра "симулятор бога" и известный стратегический эксцентрик, взялся за голливудскую тематику. Но обо всем по порядку...

The Movies

Жанр	Экономический симулятор
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Lionhead Studios
Дата выхода	Не объявлено

Как выяснилось совсем недавно, параллельно с производством сиквела "симулятора бога" Black & White, Питер Молинье и команда Lionhead Studios работают над игрой The Movies, жанр которой можно приблизительно охарактеризовать как "симулятор съемок голливудских фильмов". В ведении игрока будет весь процесс кинопроизводства: от подбора внутреннего персонала маленькой сту-









дии (вплоть до уборщиц и клерков) до организации собственно съемочного процесса. После подбора персонала вам предстоит задуматься (совместно с выбранным сценаристом) над сюжетной линией будущего фильма и только после этого перейти к кастингу актеров. Даже в съемки, фрагментарно проходящие в реальном времени, игрок сможет вмешиваться, если конечно того пожелает. По окончании работы фильм отправится в прокат, а игрок сможет наблюдать реакцию зрителей, читать рецензии критиков, следить за виртуальными церемониями награждений и считать прибыль в кассе своей собственной киностудии. Если прибыли достаточно - можно браться за следующую картину, а после создания нескольких блокбастеров перед игроком откроются более широкие перспективы: возможно, студия V.Pupkin Films станет одним из титанов Голливуда и потеснит с насиженного места Paramount, Warner Brothers и прочих киношных "олимпийцев".

Действие игры будет происходить во временной период, начинающийся в 20-е годы и вплоть до наших дней, так что владельцу студии постепенно станут доступны все новые технологии, хотя начинать придется с черно-белого немого кино. Для определения степени успешности фильма разработчики придумали целый комплекс параметров, включающий, помимо всего прочего, оценку адекватности подбора актеров, так что не стоит привлекать к участию в романтическом мюзикле брутального Стивена Сигала... Стоит отметить также, что каждый виртуальный фильм в конечном счете будет представлен небольшим промо-трейлером, который можно будет показать другим игрокам и даже получить за него оценки (а возможно, и призы) на официальном сайте игры. В целом, задумка у Питера Молинье как всегда оригинальна - в качестве неблизких аналогов можно вспомнить разве что Rock Manager да Wet. Пока о проекте The Movies известно, что разработка игры находится на самой ранней стадии, а дата выхода проекта, равно как и издатель первого "стратегического симулятора Голливуда", еще не определена.

Благодаря любезности компании Snowball нам удалось посмотреть раннюю бету игры, которую определенные лица в редакции "Навигатора" ждут с нетерпением (угадайте, кто эти лица, точнее лицо). Речь идет о второй части отличной стратегии "Легион", заслужившей весьма высокую оценку в нашем журнале.

История империй (Chariots Of War)

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	"1С", snowball.ru(tm)
Разработчик	Slitherine Software
Дата выхода	Весна 2003 года

Главная особенность игры совершенно новый мир - Древний Египет, Ассирия, Вавилон и сопредельные государства. Надо сказать, что эти места и времена как-то очень слабо освоены в играх. Разработчики предпочитают более известные широкой публике времена античности, т.е. Греции и Рима. А ведь на просторах Северной Африки и Ближнего Востока за две тысячи лет до Рождества Христова происходили первые войны (до этого были всего-навсего межплеменные стычки), а, стало быть, зародилось и само понятие искусства полководца. Так что, думается, всякому Настоящему Стратегу будет любопытно посмотреть, как воевали в те времена, когда еще не было самого понятия "стратегия".

Теперь об основных отличиях от первой части (несмотря на другое название, это все же вторая часть "Легиона"). Прежде всего, нужно упомянуть значительно переработанный блок дипломатии, теперь вы сможете посылать специальных людей со шпионско-дипломатическими миссиями, ну а соседи соответственно будут засылать таковых к вам. В виденной нами бете этот блок еще не до конца отлажен, так что в деталях ничего сказать нельзя, но задумка интересная.

Появилась в игре и нормальная торговля, если у вас не хватает какого-то ресурса (а всего в игре девять видов ресурсов, от привычных дерева и камня, до экзотических мира и ладана), можно его купить у соседей. Ну а если есть что-то лишнее, можно его продать.

Размеры мира по сравнению с "Легионом" значительно выросли, в игре присутствуют 164 города и 80 поселений. Число играбельных наций тоже увеличилось, теперь их 56, разделенных на 10 противоборствующих сторон.

Блок менеджмента городов и армий особых изменений не претерпел, хотя стал более удобным и наглядным. Естественно, появились новые постройки и типы войск, однако они просто заменили старые. Зато есть возможность ставить во главе армий генералов (причем все они реально существовавшие исторические личности). Генералам этим дана некоторая свобода воли, у каждого из них свой стиль ведения боевых действий (у кого-то он агрессивный, у кого-то осторожный), этот стиль они и будут демонстрировать в сражениях, причем иногда даже нарушать ваши указания.

Блок боевых действий оставлен тоже без изменений, вам нужно расставить свои силы, указать им построение и поведение, ну а дальше все будет происходить без вашего участия.

Ну и, наконец, самое интересное - кампания Snowball в данном случае отступила от своего правила выпускать сначала оригинальную, английскую версию, а потом локализованную, русскую. Дело в том, что релиз российской версии состоится одновременно со всеми западными. Произойдет это в апреле-мае нынешнего года.

На этом позвольте распрощаться с вами до следующего месяца. Уверен, весна этого года приготовит нам немало интересных анонсов и сюрпризов из мира стратегических игр.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Сводка Главного командования

Главным событием прошедшего месяца стал выход долгожданной Master of Orion 3. Игра получилась неоднозначной, в нашем коллективе даже наметился некий раскол, кое-кто хвалил игру взахлеб, а кое-кто ругал на все корки. В результате мы решили опубликовать два обзора игры. Обращаю ваше внимание, что авторы обоих обзоров (Андрей Шаповалов и Андрей Алаев) являются представителями одного игрового поколения, и их вкусы и предпочтения во многом совпадают. Так что тут у нас не противостояние "отцов и детей" и не непримиримые противоречия "цивилизаторов и старкрафтеров". Просто одни ждали от игры одно, другие другое, кто-то дождался, а кто-то нет.

Незадолго до сдачи номера в печать появилась другая глобальная космическая стратегия, Galactic Civilization. Было искушение быстренько ее обозреть и столкнуть с MoO 3, однако я это искушение преодолел. Игра очень масштабная, очень интересная, так что описывать ее на скорую руку ради рекламного трюка не стоит. Да и наши читатели, думается, ждут не рецензию и даже не обзор Galactic Civilization, а подробный анализ игры. Опубликуем его в следующем номере.

Еще одной игрой, привлекшей пристальное внимание стратегического раздела была Praetorians от разработчиков Commandos компании Pyro Studios. К инсталляции "Преторианцев" я приступал с некоторым волнением, неизвестно было, смогли ли мои любимые разработчики справиться с таким сложным жанром, как историческая RTS. Если вам это тоже интересно, читайте подробный обзор.

На фронте варгеймов наблюдается некоторое затишье, собственно говоря, в прошедшем месяце их совсем не было. Однако обзор варгейма в этом номере присутствует, это "Цусима", которая по техническим причинам не попала в прошлый номер. И хорошо, что не попала, я смог ее переработать и дополнить в соответствии с пожеланиями, высказанными читателями, откликнувшимися на мой призыв поделиться своим мнением о "Школе варгеймера". Анализ читательских писем я еще не закончил и окончательных выводов не сделал, а пока предлагаю на ваш суд такую вот новую форму рассказа о варгеймах. Я хочу рассказывать не столько о самой игре (все варгеймы-то очень похожи), сколько о войне или сражении, о которых в ней идет речь. То есть, как бы совместить "Школу варгеймера" с нашей "Исторической серией".

Опять же прошу всех заинтересованных лиц присылать свои соображения по адресу vveselov@mtu-net.ru.

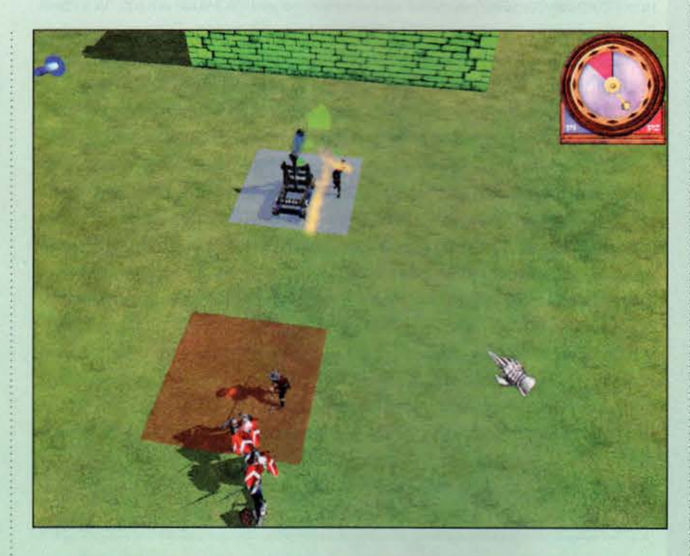
Ну а теперь перейдем к собственно minireview.

Castles & Catapult

Жанр	Стратегическая аркада
Издатель	Infagrames Interactive Inc
Разработчик	Magic Lantern Playware
Требуется	Pentium II 450, 64 Mb RAM
Рейтинг	6.2

Собственно назвать эту аркаду стратегической можно с очень большой натяжкой. Суть ее такова, имеются две армии крайне ограниченного размера (по девять юнитов). У каждой армии есть замок, можно оборонять свой замок, а можно попытаться захватить чужой. Самое интересное, что стратегию тут выбирает не игрок, а генератор случайных чисел. Состав армий формируется оригинально, на специальном экране представлены девять юнитов, выбранных случайным образом. Сначала один игрок выбирает себе первый юнит, потом второй, после этого компьютер бросает кубики и в освободившиеся окошки помещаются новые случайные юниты. Как вы понимаете, если в вашей армии не окажется осадных машин, нападать на замок противника смысла нет. Достаточно часто бывает и так, что ни у одной из сторон нет катапульт и прочих баллист, тогда армии встречаются в чистом поле.





На первый взгляд предельный примитив, однако, как обычно за внешней простотой скрывается некоторая глубина. Основной интерес тут именно в создании армии, вы видите, какие юниты выбирает противник и должны на лету соображать, что же ему противопоставить. В кампании армии пополняются между миссиями, так что тут все становится еще интереснее. Впрочем, в сетевой игре и скирмише каждый бой проходит в несколько раундов, между которыми тоже можно внести кое-какие изменения.

Основное предназначение Castles & Catapult - сетевая игра. Думается, там все будет еще интереснее, но и в сингле есть свои приятности. Кремниевый стратег ведет себя достаточно умно, так что просто "задавить его своим интеллектом" не удается, приходится действительно думать.

Castles & Catapult не совсем стратегия, а "Спасти леопарда" так и вовсе не совсем игра (такие вот странные пациенты попали сегодня на наш разделочный стол). Во всяком случае, ее нельзя купить ни у продавцов лицензионного софта, ни у пиратов, за то ее можно получить даром.

Спасти леопарда

Жанр	Экологическая стротегия
Издатель	Всемирный фонд дикой природы (WWF)
Разработчик	Никито
Требуется	Pentium II 266, 64Mb RAM
Рейтинг	**7.5**

На дальнем востоке нашей страны, в Хасанском крае обитают дальневосточные леопарды. На данный момент их осталось всего около 30 экземпляров. Как их спасти от вымирания, как довести численность хотя бы до 100 животных? Над этим сейчас думают экологи, предлагается подумать и вам.

Мне кажется, главная прелесть этой игры именно в том, что в ней смоделирована абсолютно реальная ситуация, причем игроку предоставлена возможность не только погонять ее на своем компьютере, но и вмешаться в реальную жизнь. Во всяком случае, WWF объявил, что лучшие из найденных игроками стратегий или какие-то решения отдельных проблем будут воплощены в жизнь, а их авторы смогут совершить экскурсию по местам обитания героев игры.

Теперь об игре как об игре. Она очень похожа на разного рода тайкуны горнолыжных курортов, гольф-клубов и т.д. Только территория под вашим контролем значительно больше, а вот возможностей ее преобразовывать значительно меньше. Причем в обычной экономической стратегии вы зарабатываете деньги, чтобы с их помощью заработать еще больше денег (если вдуматься, совершенно бессмысленный процесс), а здесь заработанные деньги тратятся на благое дело. Так что возведение разного рода туристических сооружений, прокладка экскурсионных маршрутов и прочее, тут не самоцель, а средство.

Для оживления процесса в игру встроены бонусные миниигры ("Фотоохота", "Рейд на катере", "Переговоры"), если у вас все идет более-менее успешно, один из советников предложит вам такую игру. Однако это не просто развлечение, а возможность непосредственно влиять на ситуацию. Например, если вы нащелкаете десяток хороших фотографий зверей, их можно будет где-то опубликовать, это даст средства и привлечет новых сторонников и спонсоров.

Мне кажется, Настоящим Стратегам будет достаточно интересно попробовать свои силы в столь нестандартной игре. А там, чем черт не шутит, вдруг именно кто-то из нашего брата найдет решение, которого не могут найти специалисты экологи?

Если вас это заинтересовало, сообщаю адрес сайта игры: http://www.wwf.ru/leogame/. Там можно скачать игру и узнать, где и как ее можно получить на CD.



В этой нашей сводке оказались весьма специфические игры. Вообще в раздел стратегий частенько попадает то, что ни в один из других разделов никак не монтируется. И дело тут не во всеядности Главстратега, просто сама сфера стратегий необъятна. Любое действие, при котором используется не только спинной, но и головной мозг, можно отнести к разряду стратегических. Точно так же и игры, в которых приходится хоть чуть-чуть думать, являются стратегиями. Ну а если думать приходится много, то это хорошие стратегии. Даже если в них нет кораблликов.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Цусима, как много в этом звуке...

Владимир ВЕСЕЛОВ

Этого ожидали все, но никто не думал, чтобы поражение русского флота оказалось таким беспощадным разгромом...
В.И.Ленин

Жанр	Варгейм
Издатель	Scott Hamilton http://www.hpssim.com/
Разработчик	John Tiller http://www.hpssim.com/
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.hpssim.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3176.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Достоверность
Ценность для жанра

Рейтинг 6.5

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

О Цусиме у нас знают все. Даже само слово "Цусима" стало нарицательным, встретив фразу "Форменная Цусима", или "Устроить Цусиму", читатель тут же понимает, что речь идет о каком-то крупном поражении, разгроме. Если же попросить неискушенного человека коротко охарактеризовать Цусимское сражение, наверняка он скажет что-то типа "Черный день Российского флота", "Позорнейшая страница нашей истории", "Общенациональная трагедия". Однако специалисты оценивают эту битву несколько иначе, ведь это было первое столкновение броненосных флотов в XX веке, так что уроки Цусимы во многом определили путь развития флотов ведущих держав, стратегию и тактику борьбы на море.

Предыстория

В начале войны Российский флот на Дальнем Востоке лишь немногим уступал японскому. Обе стороны имели одинаковое количество эскадренных броненосцев (по семь штук), но у Японии было больше броненосных и легких крейсеров. Однако война началась с коварного, без объявления войны, нападения японского флота на стоящую на внешнем рейде Порт-Артура Тихоокеанскую эскадру. В результате два броненосца и один крейсер были выведены из строя. Позднее погиб на минах броненосец "Петропавловск" (при этом погиб командующий флотом адмирал С.О. Макаров), а еще один броненосец был поврежден. Поскольку к этому времени Порт-Артур оказался блокирован с суши, было принято решение перевести эскадру во Владивосток. Японский флот стремился воспрепятствовать этому, последовало Сражение в Желтом море, с ничейным исходом. Однако в этом сражении погиб командующий флотом, контр-адмирал В. К. Витгефт. При смене командования возникла путаница, в результате часть кораблей вернулась в Порт-Артур, а часть ушла в нейтральные порты, где и была интернирована.

Значительно ослабленная Тихоокеанская эскадра не могла оказать японскому флоту никакого сопротивления, поэтому было принято решение направить ей на помощь Вторую Тихоокеанскую эскадру с Балтики под командованием вице-адмирала З. П. Рожественского.

Поход

Внешне 2-я Тихоокеанская эскадра выглядело грозно, в ее состав входили 7 эскадренных броненосцев, 8 крейсеров и 9 эсминцев. Однако четыре броненосца были только-только построены, так что команды (да еще укомплектованные в основном запасниками) не успели как следует освоить корабли, пройти полный курс боевой подготовки (до выхода в море успели провести всего две учебные стрельбы). Предполагалось, что по прибытии в Порт-Артур корабли с более опытными экипажами сразу же начнут боевую деятельность, а новички получат какое-то время для учебы. Однако судьба распорядилась иначе.

Переход эскадры проходил в исключительно трудных условиях, не говоря уж о том, что на всем пути не только не было ни одной Российской базы, но и дружественные порты, в которых можно было бы передохнуть и пополнить запасы также отсутствовали. Под предлогом соблюдения нейтралитета Англия и Франция отказались предоставить свои порты для захода нашей эскадре. Угольные погрузки приходилось проводить в открытом море, так что эта операция, сама по себе сложная и утомительная, превращалась в какой-то кошмар.

Тем не менее, адмиралу Рожественскому удалось довести эскадру до Мадагаскара в полном составе, не потеряв ни единого корабля. Но тут пришло известие о капитуляции Порт-Артура и сдаче там остатков 1-й Тихоокеанской эскадры. Встал вопрос, что делать дальше?

Вряд ли сколоченная наспех эскадра могла противостоять многоопытному японскому флоту, да и особого смысла в ее пребывании на Дальнем Востоке теперь не было. Но царь решил иначе, послав вдогонку 2-й эскадре 3-ю под командованием контр-адмирала Н. И. Небогатова (1 эскадренный броненосец, 3 броненосца береговой обороны и 1 крейсер), он приказал Рожественскому после соединения эскадр следовать во Владивосток.

Последовала долгая стоянка эскадры в совершенно необорудованной бухте Носи-Бе на Мадагаскаре. Отдыхом эту стоянку назвать было трудно, хотя бы потому, что среди непривычных к тропическому климату русских моряков резко повысилась заболеваемость и смертность. Но кое-какая польза от стоянки все же была, адмирал провел несколько учений и учебных стрельб в составе эскадры. Однако количество практических снарядов было ограничено, так что обучить как следует комендоров на новых броненосцев не удалось.

Эскадры Рожественского и Небогатова соединились 9-го мая 1905-го года, а уже 27-го им пришлось вступить в бой.

Сила и слабость

Силы сторон в сражении были таковы: Российская эскадра имела в своем составе 8 эскадренных броненосцев, 3 броненосца береговой обороны, 1 броненосный крейсер, 8 крейсеров, 1 вспомогательный крейсер, 9 эсминцев, 6 транс-



портов и 2 госпитальных судна. Японский флот, под командованием адмирала Х. Того состоял из 4 эскадренных броненосца, 8 броненосных крейсеров, 16 крейсеров, 6 канонерских лодок и кораблей береговой обороны, 24 вспомогательных крейсеров, 21 эсминца и 42 миноносцев.

Если оценивать силы флотов, как это принято у специалистов, по весу бортового залпа, японцы имели некоторое преимущество. Однако, как показал послевоенный анализ, японцы стреляли быстрее (общий счет по флоту 360 выстрелов в минуту против 134) и точнее (2,1% попаданий против 1%). Ничего удивительного тут нет, японский флот был в кампании больше года, так что его комендоры имели большую практику. Следует еще добавить усталость команды русских кораблей после столь долгого плавания (по своему опыту скажу, что даже трехмесячная автономка здорово выбивает из колеи, так что приходится отправлять экипаж в дом отдыха не менее чем на месяц).

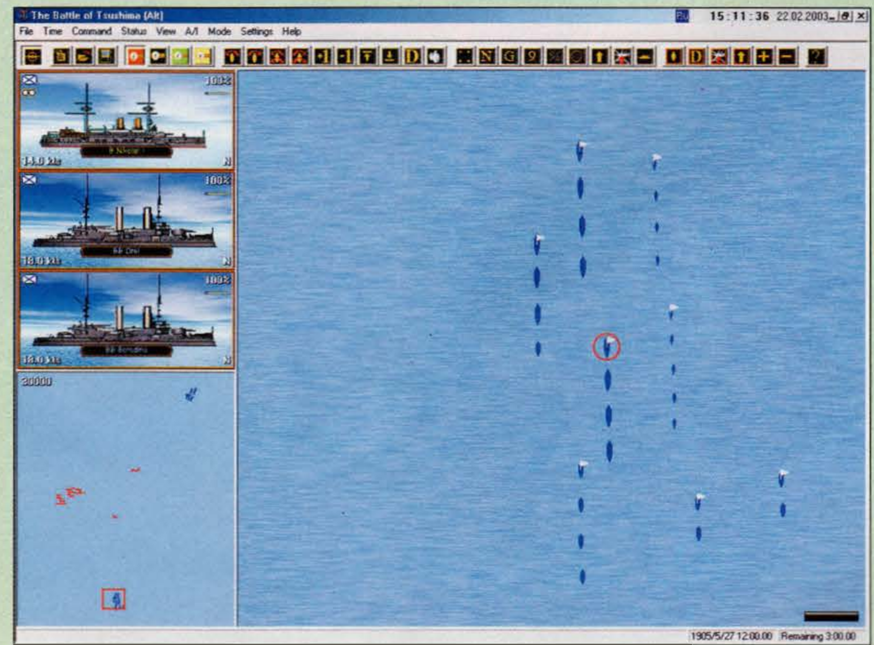
Подробно описывать ход боя я не стану. Исход его во многом был предрешен указанными выше обстоятельствами. Часто ругают Рожественского за неудачное маневрирование перед боем и во время него, при этом забывают, что наши корабли имели гораздо меньшую скорость, чем японские. За полугодовое плавание в тропических морях днища кораблей сильно обросли, так что и без того не очень высокая скорость снизилась узла на два-три. Кроме того, Рожественский был связан необходимостью защищать транспорты, да и броненосцы береговой обороны были скорее обузой, чем ценным дополнением (этот класс кораблей не предназначен для эскадренного боя, поэтому они имеют низкую скорость и сравнительно слабое бронирование).

Исход боя известен. Российский флот потерял 6 эскадренных броненосцев, 1 броненосец береговой обороны, 1 броненосный крейсер, 3 легких крейсера, несколько эсминцев и транспортов. Несколько кораблей интернировались в нейтральных портах, ну а во Владивосток прорвались лишь крейсер “Алмаз” и 2 эсминца. Японский флот потерял лишь несколько миноносцев.

Самым позорным моментом в этой битве была сдача в плен остатков эскадры (2 эскадренных броненосца и 2 броненосца береговой обороны) под командованием Небогатова (Рожественский был тяжело ранен в середине боя). Замечу, что для западных флотов сдача корабля в плен не является чем-то исключительным. Например, в ходе Наполеоновских войн некоторые корабли по несколько раз переходили из рук в руки и успели повоевать как за англичан, так и за французов. А вот в Российском флоте традиции совсем другие, в истории нашего флота много примеров сражений с превосходящими силами противника (бриг “Меркурий”, пароход “Веста”, крейсер “Варяг”, ледокольный пароход “Дежнев”), а случаев сдачи в плен практически нет. Собственно говоря, Российский флот был единственным, в своде флажных сигналов которого присутствовал трехфлажный сигнал “Погибаю, но не сдаюсь!” Так что Небогатова не спас тот факт, что его корабли были тяжело повреждены и практически небоеспособны, после возвращения из плена он был предан суду и заключен в крепость.

Выводы

Итоги Цусимского сражения пристально изучались во всех флотах мира, и все флоты сделали из них выводы. Так британские адмиралы обратили внимание на практически нулевую эффективность в этом сражении артиллерии среднего калибра. Результатом стало создание знаменитого “Дредноута”, породившего совершенно новый класс кораблей. Немцев же заинтересовала высокая живучесть русских броненосцев, наши корабли выдерживали до сотни с лишним попаданий и тонули только тогда, когда на них уже некому было бороться за живучесть. Как показали итоги Ютландского боя, немецкие инженеры правильно использовали русский опыт. Единственный потерянный ими линейный крейсер



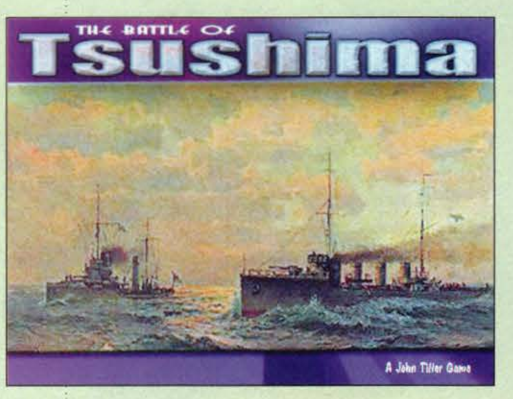
"Лютцов" выдержал 24 попадания снарядов главного калибра, но остался на плаву (на следующий день он был затоплен командой, когда появилась угроза его захвата неприятелем). Английские же линейные крейсера взрывались после 5-10 попаданий.

С точки зрения тактики Цусимское сражение ничего нового не дало, теоретически разработанный в начальную эпоху парового флота прием охвата головы колонны неприятеля (так называемый "Crossing T") блестяще себя оправдал. Адмиралу Того удалось "поставить палочку над Т", он и выиграл сражение. В результате "Crossing T" вошел в боевые инструкции флотов всего мира, и напрасно. В Ютландском сражении Джеллико тоже смог охватить голову колонны противника (причем дважды), но Шеер просто повернул на 180 градусов и вышел из боя. Он мог это сделать, потому как неприятель не закрывал ему путь в родную базу, а Рожественский не мог – противник находился между ним и Владивостоком.



Ну и об игре

Признаюсь честно, уважаемый Джон Тиллер здорово меня разочаровал. Дело в том, что в рассматриваемой игре совершенно не учтены объективные и субъективные обстоятельства, о которых я писал выше. Все ТТД кораблей просто взяты из справочников, так что для российских они сильно завышены. Например, скорость нашихыи японских броненосцев практически равна, перезарядка японских орудий главного калибра занимает 60 секунд, а русских 50, а ущерб, наносимый при попадании снарядов для обеих сторон равен. На деле же наши корабли из-за обрастания корпуса и изношенности механизмов (они ведь практически обошли вокруг света без единого ремонта и докования) потеряли несколько узлов скорости, стреляли наши комендоры почти в два раза реже японцев, ну а японские снаряды, начиненные шимозой, да еще имевшие очень чувствительный взрыватель, наносили значительно большие повреждения, чем российские. Правда в игре для японской стороны вероятность попадания вдвое больше, чем для русской (как и было на самом деле), но это ситуацию не спасает – победить за наших в Tsushima значительно легче, чем за японцев.



Есть в игре и просто ляпы, например броненосец "Цесаревич" назван "Царевичем", эсминец "Быстрый" превратился в "Brustri", есть и еще недоработки такого плана.

Наконец непонятно почему из состава нашего флота удалены транспорта, ведь без них руки у командующего русской стороной руки развязаны.

Если рассматривать "Цусиму" просто как игру, все указанные недостатки не так уж и страшны. Но мы привыкли смотреть на варгеймы как на исторические симуляторы, а тут уж критерии другие. Например, некоторые исследователи выдвинули теорию, что Рожественский если и не мог выиграть сражение, то мог все же провести большую часть флота во Владивосток. Для этого нужно было довольно хитрое маневрирование, сознательная жертва несколькими слабыми кораблями и кое-какие еще хитрости. Когда стало известно о скором появлении данного варгейма, я надеялся проверить с его помощью эту версию. Увы, не получилось – тут без особого труда можно не только прорваться во Владивосток, но и разбить врага.

Кроме Цусимского сражения в игре представлены битва в Желтом море и сражение отряда владивостокских крейсеров при Ульсане. Эти сценарии играть интереснее, поскольку тут ТТД кораблей ближе к реальности.

Еще есть гипотетический сценарий Цусимы, в котором кроме кораблей 2-й и 3-й эскадр принимают участие и корабли 1-й (т.е. что было бы, если бы Порт-Артур не был сдан до подхода Рожественского).



Резюме

Напоследок хочу обратить ваше внимание на рейтинги. После долгих размышлений я решил несколько изменить систему оценки варгеймов. Вместо "Оригинальности" теперь для них будет "Историческая достоверность". Сами понимаете, придумать что-то новое, оригинальное в таком замшелом жанре практически невозможно, а вот оценить насколько разработчикам удалось воссоздать исторические реалии очень даже важно.

Жаль только, что первый подвергшийся оценке по новой системе варгейм получил за достоверность всего 5 баллов. Ну что же, надо признать, что морские варгеймы не являются родной стихией для Джона Тиллера.

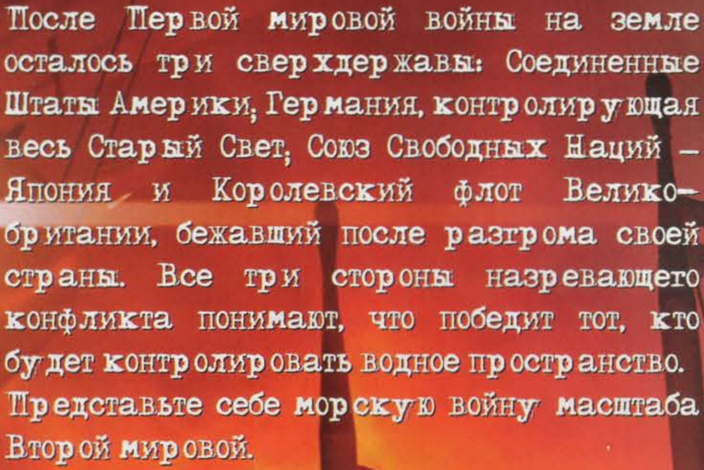
КОД ЭНИГМА

СЕКРЕТНЫЙ ФАРВАТЕР

АРКАДНЫЙ СИМУЛЯТОР

МОЩНЕЙШИЙ ФЛОТ В ИСТОРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР!

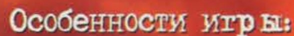




После Первой мировой войны на земле осталось три сверхдержавы: Соединенные Штаты Америки, Германия, контролирующая весь Старый Свет, Союз Свободных Наций – Япония и Королевский флот Великобритании, бежавший после разгрома своей страны. Все три стороны назревающего конфликта понимают, что победит тот, кто будет контролировать водное пространство.

Представьте себе морскую войну масштаба Второй мировой.

Станьте капитаном боевого корабля и впишите свое имя в историю!



Особенности игры:



- Возможность вступить в ВМФ одной из трех сверхдержав: США, кайзеровской Германии или Союза Свободных Наций
- Большой выбор боевой техники: подводные лодки, корветы, эсминцы, линкоры, крейсера и так далее
- Правдоподобные сражения в режиме реального времени
- Система голосового управления кораблем
- Постоянно меняющаяся погода и климатические условия
- Более 70 захватывающих миссий
- Распределение заданий в зависимости от стратегических приоритетов





...Ничто не сравнится с чувством, которое вы испытываете, глядя на торпеду, вспарывающую корпус медлительного транспортного корабля. А чего стоят ощущения, когда в последний момент вы едва успеваете уйти с поверхности воды на глубину торпедной стрельбы, чтобы дать залп из всех установок по эсминцу, уже готовому забросать вас глубинными бомбами! Конечно, на высшем уровне реализован трехмерный звук: писк сонара, гул уходящих из-под палубы торпед, лязганье и скрип готовящейся к погружению субмарины. Нельзя не упомянуть и систему управления голосом – в «Код "Энигма"» можно играть, не прикасаясь к клавиатуре!

Gamespy.com





Praetorians

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Экзамен на зрелость

Жанр	RTS
Издатель	Eidos Interactive, Медиа Хауз http://www.eidos.com, http://www.media house.ru
Разработчик	Pyro Studios http://www.pyrostudios.com
Требуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.praetoriansgame.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1230.html
Смотри на диске 	Скриншоты, обои, скринсейвер

Игровой интерес	■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■■
Оригинальность	■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Начну с банальности - компания Pyro Studios до сих пор была известна исключительно великолепными Commandos. Игра эта революционная, создавшая совершенно новое направление в RTS и SCS (Squad Combat Simulation), породившая многочисленные подражания. Но, что характерно, ни в одном из этих подражаний не удалось расширить и дополнить игру-прародительницу. Я уж не говорю о "Робин Гуде", но даже вторые Commandos, в которые разработчики ввели множество новых фишек, оказались не лучше (если не хуже) оригинала.



Все дело в том, что Commandos - это игра-головоломка, весь интерес ей придают тщательно продуманные и старательно проработанные миссии. Но чем лучше проработана миссия, тем меньше свободы в ней предоставляется игроку. Его задача - разгадать головоломку, причем используя только те силы и средства, которые с самого начала выделили ему разработчики.

Решать головоломки - дело интересное, но рядовому игроку хочется чего-то большего. Да и вкусы у игроков разные: кто-то предпочитает искать тонкие стратегические ходы, а кто-то любит навалиться на противника кучей. Поэтому простые, так сказать, классические RTS пользуются гораздо большим успехом, чем стратегические головоломки. Наверняка разработчики из Pyro Studios все это прекрасно понимают, поэтому не удивительно, что они решили попробовать свои силы на этой, столько раз перепаханной танками и взрыхленной копытами коней, ниве. Что же у них получилось?

Эпоха Цезаря

Игра посвящена истории Древнего Рима, причем не всей его истории, а сравнительно небольшому периоду - войнам и походам Гая Юлия Цезаря. Надо сказать, что это самый интересный период древнеримской истории: с одной стороны, именно Цезарь сумел раздвинуть границы Рима "до пределов Ойкумены", а с другой - он же похоронил Римскую республику и воздвиг на ее развалинах империю. Все это достаточно хорошо отражено в игре.

Сначала мы вместе с прославленным полководцем совершаем походы в Испанию, Галлию и Британию, потом включаемся во внутренние римские разборки, способствуем воцарению Цезаря, ну а в завершающей части кампании подавляем очаги сопротивления в разных частях вновь созданной империи.

Обратите внимание, мы отнюдь не "возглавляем походы", а "участвуем" в них, не "совершаем государственный переворот", а "способствуем" ему и так далее. Дело в том, что игрок тут выступает в роли некоего безымянного сподвижника великого Цезаря, ему поручаются всякие важные мероприятия (захватить или удержать ключевую точку, кого-то куда-то провести, кого-то куда-то не пустить). Каждая из миссий кампании тесно увязана с каким-то историческим событием, однако не тождественна ему. Например, в истории не отмечено каких-либо сражений или стычек, непосредственно следовавших за переходом Цезарем Рубикона, однако они наверняка были, но незначительные. Вот эти-



ми мелкими, но весьма важными с точки зрения дальнейших событий, стычками вам и придется заняться в соответствующей миссии.

Такой прием "идти параллельно с основным потоком истории" далеко не нов. в той или иной степени он используется в большинстве исторических RTS, однако разработчики Praetorians взяли его не оттуда, а из своей предыдущей игры. Вспомните, ведь в Commandos мы тоже все время выполняли какие-то задания, тесно увязанные с реальными историческими событиями (лишение армии Роммеля источников горючего, уничтожение орудий на побережье Нормандии, предотвращение взрыва моста через Рейн).

Средства Цезаря

Ключевой вещью любой RTS являются ресурсы. Львиную долю времени приходится тратить на их поиски, захват, разработку и оборону. В "Преторианцах" без ресурсов тоже не обошлось, но оформлено все достаточно оригинально.

Давайте задумаемся, зачем нужны ресурсы в любой RTS? Прежде всего. для строительства и развития армии. Но ведь во времена античности главным ресурсом в этом плане были люди и деньги. Если у вас есть определенная сумма, а на подконтрольной вам территории обитают жители, есть возможность "призвать их под ружье". На вооружение новобранцев тоже придется потратить какую-то сумму, однако ни одному стратегу древности не приходилось самому строить для этой цели кузницы и разрабатывать руду. Примерно такой исторически верный принцип и осуществлен в игре.

Деньги как бы вынесены за кадр (в явном виде, собственно говоря, их вовсе нет); поскольку вы не главнокомандующий, а всего лишь командир подразделения, вас не волнует, откуда они берутся. Старший начальник присылает ровно столько, сколько нужно. А вот рекрутированием новобранцев занимаетесь вы.

Делается это так: на любой карте присутствуют деревеньки и городки, в которых проживает определенное количество жителей. Взяв под контроль населенный пункт и организовав в нем "призывную комиссию", вы можете сформировать несколько новых подразделений. Количество этих подразделений определяется числом жителей (вообще-то, "израсходованное" население со временем восстанавливается, но очень уж медленно), а качество - вашими личными заслугами.

Ситуация тут такая: чем больше и лучше воюют ваши подчиненные, тем выше ваш авторитет (выражаемый в Honor points); как только количество этих "очков славы" достигает определенной величины, вам присваивается новый ранг, а следовательно, вы можете призывать более крутых воинов.

Опять-таки все логично: чем выше авторитет полководца, тем больше ему доверяет командование, значит, и денег выделяет больше. Часть этих средств можно потратить на улучшенное вооружение для своей армии. Если для призыва вспомогательной пехоты или лучников совсем ничего не нужно (простейшие копья и луки они сами сделают), то для вооружения легионеров потребуются мечи и доспехи.

Силы Цезаря

Теперь посмотрим, кем же именно мы командуем. Юнитов в привычном понимании у нас нет, в игре применена система "Сегуна", при которой под контролем игрока находятся не отдельные бойцы, а целые подразделения. Однако разработчики добавили к этой системе оригинальную фишку - возможность объединять и разъединять подразделения. Предположим, у вас есть две сильно потрепанные манипулы копейщиков, выделив их и нажав нужную кнопку, вы получите новое подразделение. Сила его, как это и бывает в жизни, несколько выше, чем суммарная сила объединяемых подразделений. Если же у вас есть одно мощное подразделение, но вы хотите провести какой-то стратегический прием (например, напасть на противника с двух сторон сразу), можно разделить это подразделение на две части. Я думаю, не нужно говорить, какое богатство тактических возможностей дают эти нехитрые приемы.



Типов войск не очень много, грубо говоря, это тяжелая и легкая пехота, лучники, пращники и кавалерия. Есть и вспомогательные юниты (на сей раз именно юниты, поскольку это один человек), лекари и разведчики. На их функциях я останавливаться не буду, лучше расскажу о системе строительства.

Поскольку отстраивать базу не нужно, стационарные постройки ограничиваются сторожевыми башнями. Зато есть несколько, так сказать, передвижных построек - это баллисты, катапульты, тараны, осадные башни. Строительством занимается вспомогательная пехота. Только не думайте, что это своего рода "стройбат" древности, вспомогательная пехота - вполне полноценное боевое подразделение, однако, поскольку его члены только что "от сохи", они могут при случае и молотками постучать.

На строительство сторожевых башен и ремонт никаких ресурсов не нужно, а вот разного рода осадные орудия требуют единственного в игре ресурса - людей. После того, как пехотинцы закончат сооружение катапульты или баллисты, часть их тут же прикомандировывается для его обслуживания. Вот и получается, что каждое подразделение может соорудить два-три орудия, не больше.

Пару слов стоит сказать и о специальных возможностях других родов войск. Легионеры умеют строить знаменитую римскую "черепаху" (формацию, при которой воины со всех сторон глухо закрыты щитами), при этом резко возрастают их оборонительные возможности, но сильно снижаются наступательные. У остальных типов войск тоже есть свои фирменные приемы.

Ну и последнее, что стоит сказать о воинских подразделениях, - их можно повышать в ранге. Осуществляется это тоже весьма оригинальным способом: после щелчка на специальной кнопке вместо подразделения появляется большая палатка, через некоторое время она сворачивается и оттуда выходит подразделение с улучшенными характеристиками. Надо думать, что в палатке воины точат мечи, нашивают дополнительные медные бляшки на свои доспехи, так что их сила атаки и обороны возрастает. Вполне естественно, что во время этого процесса точки-нашивки воевать подразделение не может.







Походы Цезаря

Разобрав отдельные составляющие игры, перейдем к целому. Не скажу, чтобы все эти изменения и дополнения в привычном облике RTS привели к революционным изменениям геймплея, но игра явно не ординарная. Например, отсутствие базы как таковой заставляет постоянно маневрировать войсками. Взяв под контроль какую-то деревушку и выкачав из нее все людские ресурсы, нужно переходить к следующей. Однако и оставлять предыдущую на произвол судьбы не стоит, ведь со временем людские ресурсы в ней восстановятся. Значит, нужно наладить ее надежную оборону, да еще и обезопасить линии коммуникаций с другими поселениями.

Сами боевые действия достаточно традиционны - собрать в нужном месте нужные силы и бросить их в бой. Однако и тут есть новшества. В зависимости от типов местности возможности ваших воинов меняются, например, лучники, расположившись на холме, могут стрелять несколько дальше (кстати, это одна из первых трехмерных RTS, в которой трехмерность дает что-то, кроме красоты). Для действий в густом лесу подходят одни подразделения, а на широких открытых пространствах совсем другие.

Имеется в игре и взятие крепостей, причем иногда на помощь осажденным могут прийти какие-то силы со стороны. Приходится, говоря по науке, строить контрвалационную линию. Вообще, штурм и оборона крепостей в игре проработана значительно лучше, чем в любой из предшествующих RTS. Арсенал осаждающих достаточно богат, у осажденных тоже есть кое-что в заначке.

К AI претензий тоже нет, не скажу, что бы он был уж очень умным, но и в особой тупости обвинять его не стоит. Ваши подопечные, подвергнувшись атаке, не стоят на месте, призывая командира, а быстренько организуют контратаку. Причем, если в этой контратаке они не зайдут слишком далеко, после ее окончания подразделения возвращаются на исходные позиции.



Неприятель тоже действует грамотно, умело использует рельеф, не лезет на рожон в совсем уж безвыходных ситуациях. Впрочем, в большинстве случаев разумность кремниевого стратега обусловлена грамотно составленными скриптами.

Расписывать красоты игры я не стану, на прилагаемых скриншотах все достаточно хорошо видно (хотя в динамике выглядит еще лучше, чем в статике). Ну а напоследок замечу, что экзамен на зрелость Pyro Studios явно выдержала. Ей удалось создать интересную игру в столь трудном жанре.










ФИРМА «1С»


GATHERING
DEVELOPER
A TAKE-TWO COMPANY


illusion
softworks

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Андрей Шаповалов

Назад в будущее

I am your leader
I am in command
The fate of all my followers
Lies in my hand
Iron Savior "Never Say Die"

Жанр	Глобальная космическая стратегия
Издатель	Infogrames http://www.infogrames.net/
Разработчик	Quicksilver Software http://www.quicksilver.com/
Требуется	Pentium 350, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 1 Ghz, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://moo3.quicksilver.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1612.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: необходимо

Счастье есть, его не может не быть. Вот и нам, завоевателям Вселенной, счастья подвалило. Вышел Master Of Orion 3 (в дальнейшем для краткости – MOO3). Уж сколько мы его ждали, то теряя надежду, то обретая ее снова. Все нервы истрепали, ей-богу!

Но теперь все позади. Он с нами. Все было не напрасно – MOO3 как раз та игра, которую мы ждали. Впрочем, на вкус и цвет товарища нет. Кое-кому MOO3 не понравится. Однозначно не понравится.

Смерть попсе!

Сбылась моя мечта. Выпустили хорошую игру без графики. Вы не ослышались, без графики. Всем любителям "стратегий" в реальном времени типа Warcraft 3 большая просьба – не играйте в MOO3. Эту вещь делали не для вас. Третий "Мастер" делали для нас, для старой гвардии, для тех, кто никогда не ставит графику во главу угла. Игру невольно хочется назвать динозавром, неким артефактом ушедшей эпохи 286-х процессоров. Может быть, оттого она мне так и нравится.

MOO3 состоит почти из одних только меню. Единственное исключение – это космический бой. Надо сразу сказать, что тут авторы сделали ошибку. Вариант космического боя, который они предложили нам, весьма далек от совершенства. На мой взгляд, было бы гораздо правильнее сделать и его в виде меню, как поступили с наземными баталиями. Впрочем, о сражениях мы поговорим отдельно чуть ниже.

Пока же вернемся к нашим окошкам. Главная проблема с ними – неудобная навигация. Выражается она в невозможности сразу перейти из одного какого-нибудь меню в любое другое. Перемещаться между большинством меню можно вполне свободно, но есть несколько мест, быстро добраться до которых никак не получается.

Кроме этого значительного неудобства есть еще одно – не лучший дизайн самих меню. Для того чтобы наловчиться ориентироваться в массиве предоставляемой информации, вам потребуется некоторое время. То есть "интуитивного интерфейса" нет. Нельзя сказать, что это чересчур сильно напрягает, однако у поколения MTV запросто может не хватить терпения.

Расы всякие нужны, расы всякие важны

Как и во всех предыдущих частях серии, MOO3 начинается с выбора расы, за которую вы будете играть. Вот тут и появляются сюрпризы. В рядах претендентов на роль Властелина Ориона произошли изменения.

Увы и ах, моих любимых Дарлоков сократили. Более того, не найдете вы и ушастых Элерианцев. Из наших старых знакомых остались людишки (они же хуманы), псилоняне и меклары (последние появились в MOO2). Естественно, этим выбор не заканчивается, но остальных я перечислять не буду, они все новички.

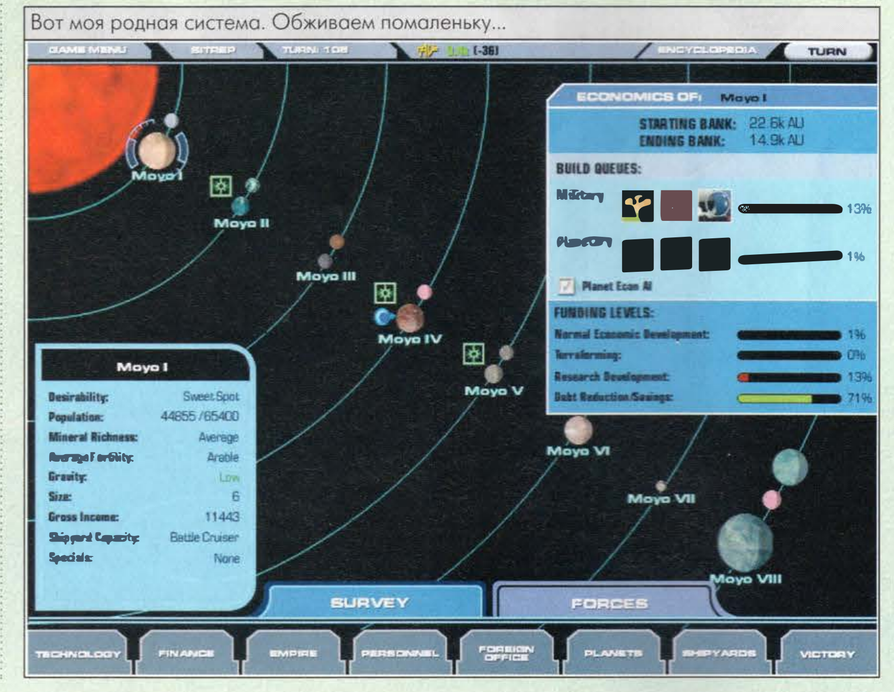
У каждой расы, естественно, есть свои сильные и слабые стороны. Сделано это все не так, как в MOO1, а по принципу MOO2. Иначе говоря, нет уже людей-супердипломатов или псилонян-гениальных ученых. Зато есть универсальный набор способностей, из которого вы можете что-то дать (или, наоборот, забрать) приглянувшейся расе. Нечто весьма похожее мы видели в MOO2, однако там был совсем другой баланс способностей.

В MOO3 нет возможности создать "супер-пупер" расу, способную выиграть противостояние с другими цивилизациями любым способом. К каким бы ухищрениям вы ни прибегали, все равно выйдет так, что у каждой расы своя стратегия победы. Некоторые (навроде людишек) будут делать упор на дипломатическую победу, другие станут проводить экспансию, третьи ударяться в продвижение науки... Кстати сказать, выиграть посредством шпионажа (стратегия дарлоков в MOO1) невозможно. Почему так происходит, мы подробнее разберем ниже.

От прежних игр серии в MOO3 осталась настройка Галактики. Ваше "поле боя" может быть маленьким, средним и гигантским (это для тех, кто любит неспешную, затяжную войну). Помимо этого, вы можете установить, насколько часто вам будут встречаться планеты с особыми свойствами. Среди таких свойств могут быть, например, улучшенные условия для развития на данной планете науки или производства. Тут ничего особо оригинального нет, такие планеты были еще в MOO2, только там их количество было ничтожным.

Очень хорошим моментом MOO3 является возможность поставить условия победы (как это сделано в Civilization). Допустим, вы решили сделать упор на развитие науки и дали своей расе соответствующие бонусы. Поскольку улучшить одни показатели расы вы можете только за счет ухудшения других, придется вам пожертвовать дипломатией (производством жертвовать в данном случае крайне не рекомендуется). Это может привести к тому, что вас быст-

Вот моя родная система. Обживаем помаленьку...



ренько удалят из Сената, и Новые Орионцы (раса, претендующая с самого начала на вселенское господство) легко добьются дипломатической победы ходу эдак на сотом (к сведению, средняя игра в максимально большой Галактике длится около 300 ходов). Выход? Он очень прост – отключите опцию дипломатической победы и дышите ровно.

Экономика должна быть экономной

Итак, раса создана, Галактика настроена, условия победы заданы. Игра началась.

Первое время надо думать почти исключительно об экономике (есть еще немаловажная штука дипломатия, но о ней потом).

Крайне желательно уже тогда разобраться с бюджетом вашей империи. Пока денег у вас в казне мало, делать дополнительные ассигнования на науку (производство само о себе позаботиться) не рекомендуется. Зато рекомендуется выставить военный бюджет. Каким он будет, зависит от выбранной вами еще до начала игры стратегии достижения победы. Если вы хотите достичь своих целей дипломатическим путем, большая армия вам не нужна. А если вам не дают покоя лавры Александра Македонского или Наполеона, тогда все совсем иначе.

Разобравшись с бюджетом, можно про него на время забыть и посвятить все свое внимание экономическому росту.

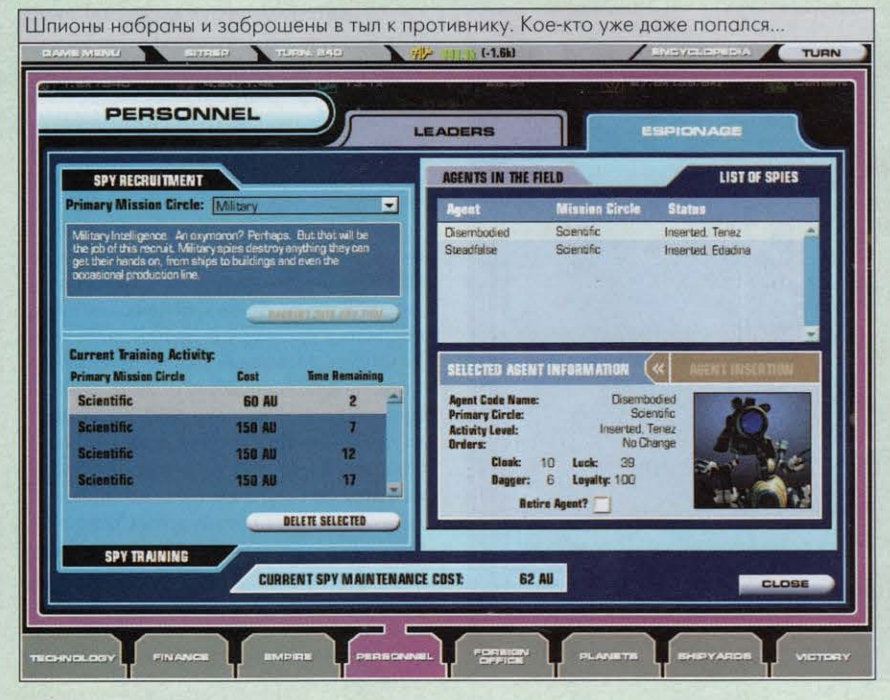
Начинаете вы, как и положено, на среднестатистической такой планете. Нет ни особых преимуществ, ни особых недостатков. Сразу же внимательно изучите вашу солнечную систему. Как правило, помимо вашей планеты там есть еще несколько, некоторые из которых вполне пригодны для жизни. Тут надо сразу оговориться: формально в MOO3 пригодны для жизни все планеты, но из-за неблагоприятной атмосферы жить на многих из них экономически нецелесообразно. Однако освоить полностью вашу первую солнечную систему весьма выгодно. Дело тут не столько в экономической выгоде, сколько в военной. Во-первых, вы можете на слабых с технологической точки зрения планетах наладить конвейерное производство дешевых защитных кораблей. Пусть они будут дохлыми, но, поверьте на слово, размер эскадры имеет значение.



Один из руководителей моего правительства. Скорее всего, его вскоре убьют враги Отечества

Во-вторых, населенные планеты можно потом обменять у других цивилизаций на технологии или дипломатические договоры. Инопланетяне охотно берут планеты, идя ради этого на уступки. А вы, пожертвовав никчемной планеткой, мало чего теряете, так как всегда потом сможете захватить ее обратно, благо флот и наземные войска под боком.

Разобравшись с ближайшими перспективами колонизации иных миров, можно задуматься и о судьбе своей родной планеты. Экономика в MOO3 устроена весьма интересно. Вы можете лишь задать общую линию развития планеты. Остальное будет строить автоматически по мере изобретения вашими учеными тех или иных технологий.


Шпионы набраны и заброшены в тыл к противнику. Кое-кто уже даже попался...

Все планеты в MOO3 разбиты на районы, число которых зависит от их размера. У каждого планетарного района есть свои климатические условия. Исходя из них, где-то выгодно строить фермы, где-то – добывающую или перерабатывающую промышленность, научно-исследовательские комплексы и т.д.

Ваша задача – создать планету, которая в состоянии обеспечивать себя пищей, добывать достаточное количество полезных ископаемых для промышленности и удерживать население от бунтов (для этого нужны правительственные здания, военные базы и "места отдыха"). Это – программа минимум. Программа максимум – добавить ко всему вышеперечисленному научно-исследовательские комплексы (чем больше, тем лучше).

Понятно поэтому, что колонизировать надо в первую очередь большие планеты, на которых места много. Разумеется, такие планеты надо искать.

Однако это – дело будущего, до него еще дожить надо.

Дожить же непросто – враг не дремлет. Поэтому надо с самого начала озаботиться обороной. Как это можно сделать в игре, мы увидим несколько ниже. А пока рассмотрим один очень неприятный казус, связанный с этой самой организацией обороны.

Дело в том, что производство боевой техники на ваших мирах не останавливается. AI игры, удачно избавив нас от проблем с экономическим развитием планет, решил все-таки не давать нам сладкой жизни и подложил в бочку меда здоровенную ложку дегтя.

На первый взгляд, все очень хорошо – не надо следить за военным флотом, его и так все время строят. При внимательном рассмотрении эта иллюзия мгновенно тает. Строить-то корабли строят, да вот далеко не всегда строят нужные. Нередко случается идиотская ситуация, когда вы на время отвлекаетесь от состояние дел на какой-то конкретной планете



Наука движется вперед. Вот уже и до маскировочного устройства добрались.

(особенно, если у вас их к тому времени два-три десятка), решая более насущные проблемы. Через десяток ходов вы спохватываетесь, спешите посмотреть, как живет та самая ваша планета. И в ужасе и ярости хватаетесь за голову. Оказывается, за время вашего отсутствия AI умудрился наштамповать 50 транспортных кораблей, на которых совершенно нечего перевозить!

Выход из создавшегося положения один – все время держать руку на пульсе событий. И положить рядом с собой таблетки от головной боли.

Наука имеет много гитик

Наука в MOO3 сделана практически также, как в MOO1. Имеются несколько научных дисциплин (математика, физика, социальные науки и т.д.), каждому из которых вы можете выделить определенный кусок от общего научного бюджета.

Однако, в отличие от MOO1, научные изыскания уже не делятся на чисто военные и экономические. В каждой из дисциплин встречаются технологии, применяемые не только в системах оружия, но и в развитии инфраструктуры планет. Более того, есть и другая проблема. Вы не можете видеть все древо технологий для данной научной дисциплины. Таким образом, выяснить заранее, имеет ли смысл ускоренно изучать именно эту дисциплину, не представляется возможным.

Велика Галактика, но мы ее завоюем!

Поэтому "задавливать" одни дисциплины в угоду другим теперь стало нецелесообразно.

Осталось еще две, связанные с наукой, тонкости на которых хотелось бы заострить внимание. Во-первых, на основании накопленного на момент написания статьи опыта, игра выбирает случайным образом набор технологий, доступных для исследования вашей расе. Иными словами, заполучить все технологии в игре можно, только воспользовавшись услугами дипломатов или шпионов.

Во-вторых, есть в игре секретные антаранские технологии. Их можно заполучить либо исследую иные миры, либо отправляя научные экспедиции. В любом случае ждать придется долго, но технологии того стоят. Конечно, победить можно и без них (если вы не выставили галочку против соответствующей опции в списке условий победы), но ведь хочется с ними!

Хорошая мина при плохой игре

Дипломатия в MOO3 очень и очень важна. Вообще, на дипломатии можно сыграть, и сыграть круто. Правда, будет довольно скучно, хотя это – сугубо мое личное мнение. Попробуйте, может вам понравится.

В принципе, дипломатия действует почти так же, как и в MOO2. Вы можете меняться технологиями и планетами, заключать торговые договоры и политические союзы, объявлять войну или просить мира. Но, по сравнению с предыдущей частью игры, есть одно приятное нововведение – теперь "собеседники" ведут себя относительно последовательно. То есть, если уж вы заключили с кем-то союз, то ваш союзник в одночасье не расторгнет все договоры с вами, повинуясь непонятно каким мотивам. Правда, заключить союз очень непросто. Сперва придется много раз заключать и улучшать торговые договоры, потом дойдет очередь до совместных научных исследований, далее будет пакт о ненападении и только после всего этого можно предлагать союз.

Стоит ли пыхтеть? Стоит, т.к. есть в MOO3 такая штука, как Сенат.

Сенат позволяет вам выдвигать свои или поддерживать чужие законопроекты. Некоторые из них дают вам весьма и весьма ощутимые бонусы в торговле, науке или в дипломатических взаимоотношениях с другими расами. Бывают законопроекты и вредные. Например, они могут ущемлять ваши экономические интересы, накладывая ограничения на торговлю или повышая плату за содержание войск. Такие "инициативы" народа надо давить в корне. Делать это довольно просто, ведь у вас, как у полноправного члена Сената, есть энное количество голосов. Естественно, количество голосов напрямую зависит от размеров и могущества вашей империи. Постепенно вы будете обретать все большее и большее влияние на высокую политику, а под конец сможете даже стать главой всего Сената. Собственно, это и есть победа дипломатическим путем.

Разумеется, до этого момента вас могут запросто лишить членства в Сената, а то и просто завоевать. Политика – шту-

Мои финансы поют романсы...





Дипломатия – штука непростая. Вон их сколько, соседей-то. И за всеми глаз да глаз нужен...

ка тонкая.

Рыцари плаща и кинжала

Шпионаж я вынес в отдельный раздел только потому, что уж очень его люблю. На деле же он в МОО3 погоды не делает.

Шпионов вы можете тренировать разных "специализаций" – одни будут специалистами по похищению технологий, другие – диверсантами (уничтожают производственные объекты), третьи занимаются исключительно убийством членов инопланетных правительств...

Выглядит все это привлекательно, но на практике почти не работает, поскольку контрразведка противника не дремлет. Ваших шпионов быстро найдут, поместят в тюрьму и подвергнут допросу с пристрастием. Если у вашего шпиона высокий моральный дух, хорошие навыки и ему сопутствует удача, то вполне может случиться так, что он сбежит из-под стражи. В принципе, навыки и удачу шпионов можно повысить еще при генерации расы, но по-настоящему они улучшатся только после изобретения определенных технологий. Т.е. шпионы станут полезны только примерно со второй половины игры.

Да и сама их полезность относительна, поскольку даже самые "прокачанные" шпионы далеко не всегда воруют технологии, вместо этого ограничиваясь созданием проблем для ученых противника. Тем не менее, иногда разведке удается добраться до открытия, недоступного вашим "яйцеголовым". Это бывает редко, но бывает.

Война и мир

Война – это, конечно, главное. То, к чему мы стремимся, хотя это и есть плохо. И самое обидное в том, что с войной-то у МОО3 проблемы. С одной стороны, убрали идиотскую систему command points из МОО2. Теперь вам никто не мешает иметь одну планету и пятьдесят тысяч крейсеров (правда, строить их одна планета будет долго). Это однозначно хорошо. Ведь если бы систему command points МОО2 оставили, вам пришлось бы в обязательном порядке заводить себе много колоний. А, как я уже говорил выше, за колониями нужно присматривать. Куда проще следить за десятком развитых планет, чем за сотней.

Сам же флот по-прежнему рулит однозначно. Отбиться от атаки только планетарными и орбитальными базами невозможно. Орбитальные базы вообще почти ни в счет. По сравнению со своими собратьями из МОО2 они выглядят просто жалко.

Очень много нареканий вызывает сам космический бой. Ради поганого мультиплеера авторы МОО3 заставили нас вести бой в реальном времени, что напрочь убило большинство тактических хитростей предыдущих двух частей игры. Более того, управлять сражением вручную крайне неудобно. В большинстве случаев приходиться просто отдавать все на откуп AI и потом лишь наблюдать за происходящим.

А вот конструктор кораблей сделан в МОО3 вполне себе ничего. Модели, предлагаемые нам AI, достаточно сносны и требуют лишь некоторой доработки с нашей стороны.

Положение омрачает отсутствие опции Refit, бывшей в МОО2. Теперь модернизировать существующие корабли мы уже не в состоянии, а можем только делать новые модели, в результате чего в определенный момент примерно половина нашего космического флота оказывается морально устаревшей.

С наземными сражениями (захватом вражеских планет или обороной своих) все обстоит еще хуже. Типов войск много, можно быстро и просто создавать смешанные армии, обладающие значительным боевым потенциалом. Но управлять этими армиями невозможно. Справедливости ради надо признать, что в предыдущих частях игры этого тоже делать было нельзя. Однако от разочарования это никак не спасает. Сколько лет прошло, могли и придумать! В конце концов, никто же не просит сложное управление наземными баталиями. RTS никому из нас не нужна. Однако сделать наземные битвы как в первой Imperium Galactica можно было без труда.

Победа?

Итак, к чему мы пришли в итоге? Master of Orion 3 полон недоработок и, самое главное, очень и очень скучен. Про отсутствие графики не говорю - в глобальных космических стратегиях без нее можно легко обойтись. Нужна графика – Command & Conquer: Generals и Warcraft III к вашим услугам. Наслаждайтесь динамикой и тупизной.

МОО3 же как раз хорош отсутствием тупизны. Игра сделана умно, с пониманием. Это – ее главное достоинство. Достоинство, перевешивающее все ее недостатки.

Хотя это – исключительно мое личное мнение.

К победе мы движемся, но медленно.



Андрей Алаев

Зачем?

Бог мой, как я ждал МОО3! Я одно время почти забыл про него, потом вспомнил совершенно случайно, и ощутил непреодолимую тягу к строительству межзвездных империй. Некоторое время даже разыскивал МОО2 среди старых дисков, но, судя по всему, его кто-то у меня заиграл. Но перетерпел, дождался третьей части. Третьей части великой саги, одного из самых раскрученных стратегических брэндов. Если говорить точнее, то это был один из самых раскрученных брэндов - третья часть убила сериал. Торговая марка, ранее вызывавшая священный трепет в геймерских сердцах, ныне может считаться если не мертвой, то очень серьезно пораженной в пятку.

Собственно говоря, МОО3 разочаровывает даже технической стороной дела: избавиться от постоянной подгрузки с диска мне не удалось даже рекомендуемым в readme путем. Такое впечатление, что вернулся во времена пяти-шести летней давности, когда игры ставили на винт мегабайт двадцать, а остальное, в целях экономии дискового пространства, оставалось на CD. Но это тонкости, допустим, может, руки у меня кривые.

Сначала все плохо

Разочарования и странности преследуют с самого старта. Набор рас претерпел значительные изменения, а все то обоснование, которое в хелпе и мануале идет под грифом A brief history of Orion sector вызывает ощущение горячечного бреда. Тем не менее, по известным одним только разработчикам причинам была введена кучка совершенно новых рас, а не меньшая кучка старых отправлена в почти небытие. С моей личной точки зрения, это все не лучшим образом характеризует группу авторов. Если МОО2 всего лишь чуть-чуть чинил, то что было не сломано, то третья серия уже занялась сломом и сносом.

Не могу сказать, что в восторге от новой системы бонусов и пенальти. С одной стороны, она стала более четкой и единообразной, с другой стороны потеряла какую-то оригинальность и гибкость, свойственную настройщику в предыдущей серии. Может быть, это было сделано в целях прекращения манчкинства, но в таком случае они отпугнули изрядную долю игроков, ибо какой настоящий стратег не манчкин?

Дойдя до собственно игры, начинаешь понимать, что отсутствие Барсиа сказалось в полной мере. Почерк мастера всегда можно узнать, и каждому было видно, что МОО2 суть гибрид ранних идей Стива, до этого получивших воплощение в первом МОО и МОМ. На сей раз только по названиям отдельных технологий и рас и можно догадаться, что играем мы в Master of Orion, часть 3. Потому что по геймплею новинка куда ближе к одной из немногих игр, когда-либо бросавших вызов гегемонии симтексовской саги. Речь об Ascendancy.

Картина похожа неимоверно: в наличии и ограниченная площадь для строительства на планете, зависящая от ее размера, и ключевая фишка "Восхождения": джамплейны, линии, связывающие звезды между собой. Никто не говорит, что все это плохо: напротив, замечательно. Что касается зон, то это давно напрашивалось. А вот джамплейны...

Космическая имперская игра с джамплейнами и со свободным перемещением между звездами это две принципиально разные игры. У первой есть свои достоинства: псевдо-реализм, возможность стратегического планирования, организации обороны в ключевых точках, возможность отрезать часть территории противника путем захвата ключевой точки же. Есть и недостатки: теряется свобода перемещения, а самое главное геймплей становится несколько занудным и медленным. Почему не совсем ясно, но статистика говорит об этом недвусмысленно. Джамлейны = медленная партия.

В общем, не понимаю я, зачем эти джамплейны в принципе нужно было вводить. Не понимаю в принципе. Особенно это непонятно, если учитывать, что в оригинальном МОО тоже было определенное ограничение на свободу перемещений, выражавшееся в максимальном радиусе перелета. Стратегия получалась совершенно другая, но, тем не менее, можно было проследить четкие линии фронта и границы зон влияния. В общем, вопрос, преследовавший меня с момента запуска, материализовался в обычное слово "ЗАЧЕМ?".

В случае с разбиением на зоны такого вопроса не возникает, к счастью. Зато возникает другой: куда от нас дели микроменеджмент? В игре множество способов передать эти не очень приятные функции компьютеру, но даже на старте,





когда у игрока всего пара-тройка планет, нам не дают свободно строить рай по своему вкусу. Не дают. МОО3 - игра крупных масштабов!

Потом все становится еще хуже

Крупных? Хорошо. Тогда понятно, куда исчезла наглядность, которая отличает все игры школы Мейера - игры самого маэстро, Рейнольдса и Барсиа. Может быть, это немного по-детски, когда каждая добытая единица минералов обозначается одним кристалликом, когда нарисован каждый условный человечек и все, что он жрет, добывает и гадит, но это наглядно. Это уменьшает время привыкания к системе до минимума.

А здесь - все наоборот. Только ряды бездушных цифр, да редкие иконки, да странные экономические формулы, спрятанные в "черный ящик" игровой системы, да куча неочевидных параметров, непонятно в чем измеряющихся и как на что влияющих.

Кстати о неочевидности - более странной системы научных разработок я не припомню. Безусловно, она оригинальна, но зачем было отказываться от одного из проверенных вариантов "научных древ" мне не ясно. Опять-таки "Зачем?".

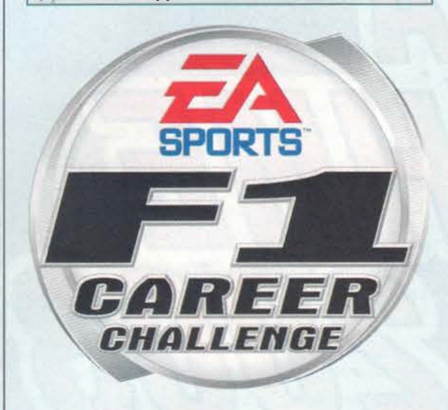
Ну и на вершине всего этого разговора о неочевидности и отсутствии наглядности находится интерфейс. Тут, знаете ли, дела обстоят хуже, чем в первой серии. Просто намного хуже. С возросшим количеством планет в системе игра не справляется и мешает справляться игроку. Точно так же, как и мешают ему все остальные "свежие" идеи разработчиков, включая странный и неинтересный модуль создание кораблей, жестко завязанный на требования AI, и реалтаймовый бой, про который можно сказать разве что "фу". Фууу!

В общем, очень скучно получилось. Засыпаешь. Засыпаешь, так и не получив ответа на вопрос "Зачем?".



F1 Challenge '99-'02

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Дата выхода	23 мая 2003 года



Канадцы из EA Sports, а если быть точнее, сотрудники ее внутренней студии ISI, нежданно-негаданно анонсировали скорый выход своего нового проекта F1 Challenge '99-'02. Главное отличие этой игры от ранее выпущенных этой же компанией симуляторов Формулы-1 заключается в том, что в игре с достоверностью будут воспроизведены все события сезонов, прошедших в период с 1999



по 2002 год (ненавязчивая война с расплодившимися модами?). Впрочем, "достоверное воспроизведение" - это слишком неточное определение, так как, если все у вас сложится удачно, то именно вы внесете в этот мир ряд кардинальных изменений. Игрок начинает свое шествие к вершине в роли пилота-новичка, получившего право стать профессиональным гонщиком одной из конюшен. Шаг за шагом, победа за победой, и за несколько лет вы проделываете путь от аутсайдера до чемпиона. Как видите, перед нами ни что иное, как режим полноценной карьеры, выпущенный в виде отдельной игры.

Разработчики сулят не только небывалый доселе уровень реалистичного поведения болидов на трассе, помноженный на правдоподобное звуковое сопровождение и красивое графическое оформление, но и повышенное внимание к второстепенным объектам, присутствующим на любой гонке. Например, зависшие в небе вертолеты с телевизионщиками, девочки в коротких юбчонках и с большими внешними данными, суетящиеся техники в боксах и, конечно же, зрители на трибунах.



Urban Freestyle Soccer

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Acclaim
Разработчик	Silicon Dreams
Дата выхода	28 июня 2003 года

Раздел симуляторов нашего журнала за всю историю знавал только одну спортивную аркаду, пытающуюся воспроизвести азарт матчей по уличному футболу. Имя этого продукта - Puma Street Soccer. Летом этого года должен появиться его вероятный преемник в лице кроссплатформенного проекта Urban Freestyle Soccer.

Еще задолго до выхода игры заметна ее главная проблема - графическая скудность. Сама концепция внутреннего мира Urban Freestyle Soccer смотрится на ура: заводские площадки, уставленные по бокам трамплинами и рампами для скейтбордистов, стильные персонажи, пинающие истертый до дыр мяч. Все это очень хорошо, только вот не помешало бы игре переродиться в новой графической форме, так как нынешняя выглядит не особо впечатляюще. Скорее всего, виной тому слабые по нынешним меркам мощности современных приставок.



Вы вправе выбрать одну из 16 доступных команд (напомню, что по правилам уличного футбола в матче принимает участие по четыре человека с каждой стороны), среди которых найдется место даже уличным "нигга-бандам", и попробовать свои силы в таких режимах игры, как Turf Wars, Home Turf и Street Challenge Cup. Победа в матчах дает очки опыта и деньги, которые пускаются на покупку амуниции для членов команды.

Вот что говорит главный менеджер издательской компании Acclaim Нед Браунинг: "Urban Freestyle Soccer станет отличной альтернативой классическим футбольным симуляторам. Наша игра предназначена для гораздо более широкой аудитории. Такого еще не было на свете. Она воскресит футбольный жанр". Пожалуй, перед нами случай, когда кроме пустых по своей сути громких фраз никаких более весомых аргументов в наличии не имеется.



Downtown Run

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Ubi Soft
Дата выхода	Весна 2003 года



На моей памяти это первый случай, когда Ubi Soft разрабатывает гонку, где игроки на спортивных моделях машин от крупнейших производителей смогут вволю поколесить по районам крупнейших мировых мегаполисов. До этого французы предпочитали делать ставку на копирование болидов Формулы-1.



Downtown Run предлагает принять участие как в дневных, так и в ночных уличных гонках на 24 различных трассах, расположившихся на территории Лондона, Рима, Москвы, Нью-Йорка и Монреаля. На выбор дается ровно 14 скоростных версий машин, среди которых: Audi TT, Renault Clio V6, Volkswagen New Bettle, Saab 93 Convertible, Ford Thunderbird, MG TF500, а также продукция Peugeot, Mitsubishi и ряда других автогигантов.

Даже и не думайте, что игру можно причислить к стану автосимуляторов. Downtown Run с головы до пят пропитан духом махровой аркадности. Об этом напрямую свидетельствует отсутствие вразумительной модели повреждений и наличие 12 непохожих друг на друга power-up'ов, наезд на которые дарует вашему автомобилю невероятные ходовые качества.



Что касается режимов игры, то набор из Quick Race, Time Trial, Last man standing, Chase и Mission выглядит вполне стандартно, исключение же составляют пока что малопонятные Sudden Death и Bet Races. Впрочем, что новенького скрывается за этими двумя загадочными названиями, мы узнаем совсем скоро, ибо релиз не за горами.

ИЗ ОНТЕ

Speedball Arena

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Bitmap Brothers
Дата выхода	Не объявлена

Наверное, только геймеры старой закалки помнят вышедший в 1988 году Speedball и появившийся спустя четыре года Speedball 2: Brutal Deluxe. Английская студия Bitmap Brothers готовит продолжение этих замечательных игр. Какое спортивное состязание воссоздает Speedball Arena? Даже трудно сразу дать вам четкий ответ. Представьте себе смесь австралийского регби с американским футболом, перенесенную в футуристические декорации. Этакая забава, которой занимались выпускники академии в фантастическом фильме "Звездный десант", но только куда опаснее для здоровья ее участников!



Ограниченные минимальным количеством правил матчи, если этим словом можно назвать творящиеся на экране бои, будут проходить на 30 аренах специальной конструкции, где найдется место различным встроенным потайным ловушкам. Все спортсмены будущего разделены на классы со свойственными только им специфическими характеристиками, а-ля нападающие и защитники в нынешних видах командных игр. Разработчики обещают создать мощный режим одиночной игры, но основной упор они все-таки делают на онлайн-состязания. Пока что не известно, будут ли проводиться полноценные виртуальные чемпионаты или же дело ограничится лишь совместными матчами на интернет-серверах. Если разработчики найдут богатых спонсоров, то нас ждет первый вариант, если нет - второй.



Что касается визуальной составляющей, то тут волноваться не стоит, ибо в основе Speedball Arena лежит последнее поколение графической технологии Unreal. Игра будет поддерживать вид как от третьего, так и от первого лица.

Cycling Manager 3

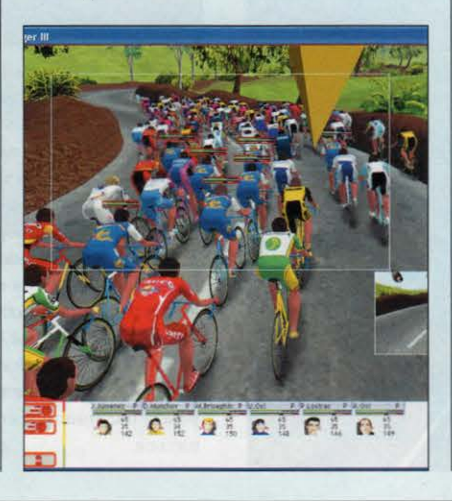
Жанр	Спортивный менеджер
Издатель	GMX Media
Разработчик	Cyanide Game Center
Дата выхода	13 июня 2003 года



В конце 2001 года компания Cyanide Game Center выпустила очень специфический продукт - менеджер велосипедной команды. Казалось бы, любителей такой игры будет раз, два и обчелся. Ан нет, разработчиков вполне удовлетворил тираж первенца, и они с энтузиазмом принялись ваять вторую часть. Нынче настала очередь для Cycling Manager с троечкой в порядковом номере.

Окончательно сформировавшаяся во второй части концепция игры претерпит ряд значительных изменений. Во-первых, рядышком с командным будет соседствовать новый одиночный режим, где вам необходимо контролировать исключительно одного велосипедиста. Во-вторых, расширена характеристика навыков подопечных. В-третьих, существенные дополнения внесены в экономическую составляющую игры. Отныне, несмотря на высокие результаты, вас могут уволить за крупные финансовые провалы. В-четвертых, дабы не утруждать себя поиском для укрепления тылов своей команды малоизвестных, но подающих большие надежды велосипедистов, функции по открытию новых имен разрешат возложить на специальных скаутов. Наконец, ряд новшеств внесут в систему переговоров и торговли.

Впрочем, самое главное нововведение - это свежий графический движок. Теперь игра во время трансляции гонок может похвастаться небывалой детализацией велосипедистов, причем помимо общей картинки в отдельном окошке можно наблюдать за изображением с камеры, следящей за конкретным членом команды.



Moto XXX

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Не объявлен
Разработчик	DarkBlack
Дата выхода	Лето 2003 года



Если вы соскучились по симуляторам мотокросса и не собираетесь вымаливать у игрового подразделения корпорации Microsoft скорейшего релиза третьей части Motocross Madness для персонального компьютера, то вам непременно следует обратить свой взор на Moto XXX. Молодая команда DarkBlack делает ставку не только на подробную симуляцию езды по песку или бездорожью, но и на мощную сюжетную подоплеку. В игре вам доверят сыграть роль профессионального байкера не только во время соревнований, но и за пределами трасс и арен. Похоже, нам следует ожидать повествование о подвигах главного героя подобно увлекательной истории, которую сотрудники Codemasters клянутся с блеском реализовать в TOCA Race Driver.



Что касается остальных обещаний, то среди "новых слов в жанре симуляторов мотокросса" следует выделить наличие одиночного и сетевого режима игры, а также фичу, которая занимается реалистичным моделированием оставляемых мотоциклами следов. Они будут изменяться в режиме реального времени, так как встроенная в движок Moto XXX особая технология реагирует на малейшие изменения условий, влияющих на состояние проделанной борозды. Например, внезапно начавшийся дождь или же комья грязи, отлетевшие от заднего колеса проезжавшего поблизости байка соперника.

Напоследок, небольшая ремарка. До сих пор не получен ответа на вопрос: имеет ли Moto XXX что-либо общее со скандальной приставочной BMX XXX от AKA Acclaim, где ставка делалась не столько на велосипеды, сколько на их полуголых наездниц?

Леонтий Тютелев

Такси-Мегасити

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Media 2000
Разработчик	Blimb Entertainment
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	2.0

Несмотря на феноменальный успех творения SEGA, посвященного лихим гонкам на такси по американским городам, клонировать идею никто из сторонних разработчиков не спешил. Однако рано или поздно произведение, обыгрывающее данную тему, появилось бы. И вот мы имеем честь лицезреть самый настоящий клон. Причем клон, как это часто случается, в крайне негативном понимании этого слова.



Чтобы было красиво, днем включили фонари. Все равно некрасиво

"Такси-Мегасити" предлагает вам вновь почувствовать себя в шкуре неудержимого водителя автомашины с шашечками, который всеми правдами и неправдами за кратчайший промежуток времени доставляет клиента в нужное место.

Алгоритм действий даже не пытается как-то завуалировать свое прямое сходство с оригиналом. Игры серии Crazy Taxi от SEGA казались нам примитивными по всем параметрам. Казалось, проще и глупее уже нельзя, но "Такси-Мегасити" удалось обскакать своего идейного прародителя. Уровень "интеллектуального развития" этого игрового произведения замер где-то на середине девяностых годов. Причем даже по меркам того времени подготовка игры выглядит крайне слабо. Графика невероятно убога. Кажется, что модели машин и всю окружающую обстановку создавали люди, которые занимаются программированием от силы пару-тройку месяцев. Такого откровенного примитивизма, граничащего с уродством, видеть не доводилось очень давно.

После этого как-то совсем не хочется говорить о физической модели игры. Машина странно поворачивает. Неадекватно тормозит, а уж как здесь работает ручник! Нет, определенно, это очень и очень неудачная пародия на жанр аркадных автогонок. Зато есть модель повреждений. После того, как на максимальной скорости вы пронесетесь пару километров по лесопарку, пересчитав все холмы деревья и столбы. а также скупавшись в городском пруду, автомобиль, сделав для приличия несколько эффектных акробатических приемов в воздухе. весь помнется, задымится, загорится и, наконец, взорвется. Однако игра, конечно же, не закончится. Веселье продолжается.

А вообще очень странно видеть в 2003 году, что кто-то еще делает такие игры. Непонятно также, зачем их локализовывать. И очень интересно было бы посмотреть на того, кто в них играет. Мне жалко человека, который приобрел это творение. На его месте я потребовал бы деньги обратно через суд!



Пляжный волейбол

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Media 2000
Разработчик	Incagold
Требуется	Pentium II 330, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	5.0



На пляжном волейболе народа еще меньше, чем на футболе!

Симуляторами такой игровой дисциплины, как волейбол, как мы все знаем, игроки-компьютерщики не избалованы. А если говорить начистоту - нормального волейбольного сима до сих пор так никто и не создал. Зато налицо очередная невзрачная поделка на тему пляжных волейбольных забав.

Название игры своей очевидностью и прямолинейностью достаточно хорошо характеризует этот игровой проект. Разработчики произведения отлично понимали, что у них нет конкурентов, и что все, скорее всего, сойдет им с рук. Поэтому и сделали в итоге весьма невнятную абсолютно по всем параметрам игрушку.

В местном чемпионате играют только сборные. Надеюсь, никто не задался вопросом, реальные ли составы у команд. Конечно, нереальные. Начало никак не располагает к серьезным баталиям. Нам показывают яркое голубое небо, в котором висит название проекта. Играет легкая музычка. Раста с дреддами накурился и спокойно лежит на пляже, рассматривая кучевые облачка. Какой уж тут волейбол! Но играть надо, и мы отправляемся в интерфейс. который выполнен весьма странно. Складывается впечатление, что команда разработчиков вообще никогда не видела компьютерные игры и, создавая меню, решила импровизировать. В общем-то, придраться не к чему, но выглядит интерфейс как-то аляповато.



Начинаем матч. В спортивном симуляторе что самое главное? Управление! Не количество задействованных кнопок (здесь их, к счастью, весьма мало), а удобство и интуитивность. Так вот, связь с виртуальным спортсменом выполнена безобразно. Во-первых, двигаются игроки крайне неестественно. Во-вторых, реагируют на наши команды вяло. В третьих, они не играют в волейбол, а очень посредственно этот процесс имитируют! Лично у меня не было никакой мотивации на то, чтобы изучать нюансы этого произведения и задерживаться за ним сколь-нибудь долго. Не зацепляет абсолютно. Симулятор швейной машины. Причем аркадный. Впрочем, быть может, фанаты этой спортивной игры и полюбят "Пляжный волейбол" всей душой, но давайте будем объективны - вещи такого качества не живут на винчестерах игроков больше одного дня. Ну только если уж совсем нечем заняться.

Пляжный футбол

Жанр	Спортивная аркада
Издатель	Media 2000
Разработчик	Incagold
Требуется	Pentium II 330, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**5.5**

Вы будете смеяться, но "Пляжный футбол" - родной брат описанного по соседству волейбола. И эта игрушка немногим интереснее своего незадачливого собрата. Знаете чем? Тем, что сам футбол, как игра, является более занимательным времяпрепровождением, нежели занятие по перекидыванию мяча через сетку.

Вы вновь можете сыграть за какую-нибудь нереальную сборную, проведя либо разовую встречу, либо начав движение в кубке. Давайте сразу обличим во всех смертных грехах игровой процесс произведения.



Ну что тут скажешь...

Матчи проходят на одном и том же пляже при скоплении одних и тех же болельщиков. Немногочисленных. Футбольное поле - площадка, отгороженная пластиковыми рекламными щитами. Почему-то вся в маленьких барханах. Наверное, так надо. Взаимодействие игрока и мяча построено на максимально возможной грубой схеме. Скажем, удар по воротам, и голкипер его парирует, а затем сразу берет мяч. По движению вратаря видно, что он забирает мяч как бы рукам, хотя на самом деле, неловко и абсолютно неестественно зажимает его краем бедра. Забавно выглядит удар по воротам. Футболист не бьет, а носком отрывает мяч от земли, кладет на ногу, а потом как из пращи кидает его в сторону ворот! Неужели у пляжных футболистов такая замысловатая техника? Забавно смотрятся подкаты. На сухом песке спортсмен, бегущий со скоростью мухи, падает и скользит по песку, словно по мокрой от дождя траве. Двадцать первый век! Высокие технологии! Думаю, вы все поняли - при желании проколов здесь можно отыскать несусветное множество. А если быть честным до конца, то весь "Пляжный футбол" (как и "Пляжный волейбол") состоит из проколов. Такие вот дела.



Немного радует графика этих незадачливых произведений. По крайней мере, картинка выглядит светло и позитивно. Море, солнце пляж! Неплохие текстурки. Но стоит приглядеться к моделям игроков или тому, как они двигаются... Стоит посмотреть на бедные спецэффекты... Все становится ясно. Проект из второго эшелона. Если не из третьего. Эти игры, к сожалению, нельзя назвать ни симуляторами, ни полноценными аркадами. Про них можно сказать просто и емко: "не получилось".

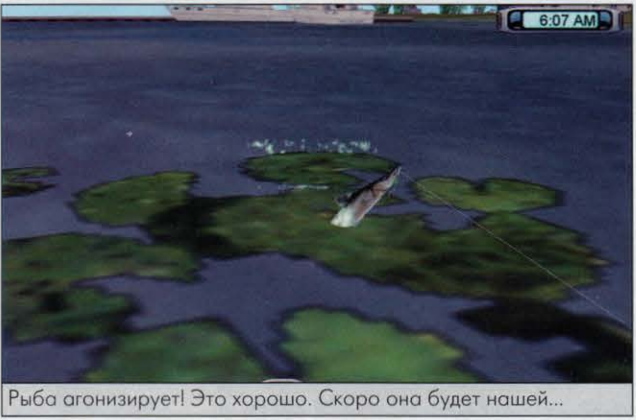
Pro Bass Fishing 2003

Жанр	Симулятор рыбалки
Издатель	Infogrames
Разработчик	Fireline Interactive
Требуется	Pentium II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**6.5**

Если вы жить не можете без рыбной ловли, а идти на водоем и сверлить лунку нет никакого желания, да и не очень хочется выловить в итоге канцерогенного головастого двууха, то симулятор рыбалки тут должен прийтись как нельзя более кстати.

Сегодня речь пойдет о популярной рыболовецкой серии Pro Bass Fishing, которая зародилась достаточно давно, жива и здорова по сей день. Приносит людям в дом простое рыбное счастье.

Речь в новом игровом продукте идет об американских рыболовах. На ваш выбор, соответственно, несколько популярных американских водоемов. Можно менять времена года. Но почему-то нет зимы?! Как так? А если мы хотели сверлить лунки? Или в Америке это не принято? В любом случае требуем патч! Можно менять погоду, и еще несколько параметров. Из режимов - разовая рыбалка, турнир рыболовов и рыболовецкая карьера. Есть книга рекордов ("а вот я намедни такого сома спымал!") Кстати, когда рыбка выловлена, американский рыболов должен решить для себя дилемму - что делать, съесть сразу или отпустить? А вдруг золотая?



Рыба агонизирует! Это хорошо. Скоро она будет нашей...

Процесс ловли несложный и достаточно занятный. Метаем в воду наживу и ждем, пока глупая рыба клюнет. Так как это игра, а не жизнь, сидеть часами и курить бамбук, ожидая клева, не придется. Буквально через полминуты дикая щука килограмм на семь заглатывает наживу и начинает борьба между вами и щукой за обладание ее телом. Подсекаем, тянем, стараемся! Щука сопротивляется. В итоге можно даже порвать леску. Но это от неумения. Рыбку вытащить несложно. Бьется она в судорогах вполне натурально. А вот рыбак эмоций не проявляет.



Графика у новой рыбалки, скажем прямо, довольно-таки посредственная. Но целям игры вполне подходит. Это же симулятор. Симулятор рыбалки. И если вам в лом идти сверлить лунку или отмахиваться от назойливых комаров, то покупайте эту игру. Забавная она.

Ил-2 Штурмовик. Забытые сражения

Дмитрий "Махмуд" Просько



Правила воздушного боя: версия 2

"...Я понимаю, что бомбометание с кабрирования - это сложно. Но все равно выходить на орбиту при этом не стоит".
Из наставлений инструктора-бомбардировщика

Издатель	"1С" http://www.1c.ru
Разработчик	1C:Maddox Games http://www.1c.ru
Жанр	Авиасимулятор
Требуется	Pentium-II 800, 128 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-IV 1300, 512 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://games.1c.ru/il2
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2838.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■■■
Управление ■■■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■■

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 10 минут до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно



После оглушительного успеха "Ил-2 Штурмовик" было бы, мягко говоря, глупостью не продолжить работу в этом направлении. В результате жаждущий народ получил то, что хотел - "Ил-2 Штурмовик. Забытые сражения".



Руководитель проекта "Ил-2" Олег Медокс превосходно реализовал идею, которая долго не давала покоя многим - кто же на самом деле выиграл Великую Отечественную войну? Был придуман очень простой ход - игру назвали "Забытые сражения". И сразу все встало на свои места. Аплодируем! Кстати, выражая не только мое личное мнение, хочу сказать, что Медокс был прав еще в одном - никто на моей памяти не выпускал боевой авиасим, в котором действие происходило бы на Восточном фронте, то есть на нашей стороне света, и с нашей авиацией в роли основного действующего лица. Теперь в этом плане полный баланс и даже, смею заметить, наше определенное преимущество.

Баг

Устанавливая "ИЛ-2 ЗС" с двух дисков, сразу же получаем нехватку 1,3 гигабайта дискового пространства. Не успев ужаснуться, тыкаем мышью в иконку и запускаем игру. Как и положено, она опрашивает диск и вдруг выдает сообщение, что "диск не найден". Пришлось немного подумать (ужас!), прежде чем я вставил 2-й диск и увидел долгожданную заставку. Процесс пошел. Но он слегка омрачился следующей деталью - оказывается, в печать пошла не та версия, которая была предназначена для релиза, а предварительная версия продукта. Отсюда неприятный баг с перезагрузкой компьютера после выхода из игры, и кое-какие глюки с текстовыми сообщениями в процессе боевых вылетов.

Выход был найден быстро - патч, выложенный на сайте издателя (и на нашем диске), поправил ошибки. Кроме того, владельцы лицензионной версии "Ил-2 ЗС" теперь могут бесплатно обменять свой диск на новый у издателя или его дилеров. Такая оперативность радует, но лучше бы этого не было. Из мелочей складывается общее впечатление.

Сравниваем

На первый взгляд особых различий нет. Интерфейс не претерпел значительных изменений. Так же, как и музыкальная тема, что не совсем понятно. Конечно, бравурный марш из предыдущей версии встречается как нечто знакомое и будит ностальгию, но, на мой взгляд, стоило бы внести некоторые изменения. Особенно, в свете того, что игра позиционируется, как независимый от оригинала проект. То бишь, никакой это не адд-он.

Отправляемся в настройки. Тут появилось много нового. К примеру, раздельный запуск и управление двигателями для многомоторных машин, про-


Очередь ушла по назначению, а впечатление от нее осталось

тивопожарные системы, управление бомбовым прицелом и прочая мелочь, которую прямо сейчас и не вспомнишь. Но вот что странно - полностью отсутствует предварительно назначенная раскладка клавиатуры для новых возможностей. Это по большому счету не страшно, но немного охлаждает, знаете ли.

Теперь заглянем, так сказать, в суть вещей. В "Ил-2 ЗС" включены три новых района боевых действий - Финский залив, Венгрия (район озера Балатон) и Львов. Кроме того, добавлено впечатляющее количество летательных аппаратов - Hurricane Mk.II, P-40 и P-47 для союзников, И-153, Ла-7 и ТБ-3 для нашего брата, He-111, Me-262 и B-239 для немцев. Не говоря уже о модификациях ранее имевшихся самолетов. В общем, практически на всех машинах, которые в предыдущей версии были в ведении AI, теперь можно полетать.

Парк AI тоже не остался без пополнения. Это примерно полтора десятка самолетов, включая наши бомберы - ДБ-3, Ил-4 и СБ-2. Также появилось несколько новых асов со всеми регалиями, развешанными по фюзеляжам.

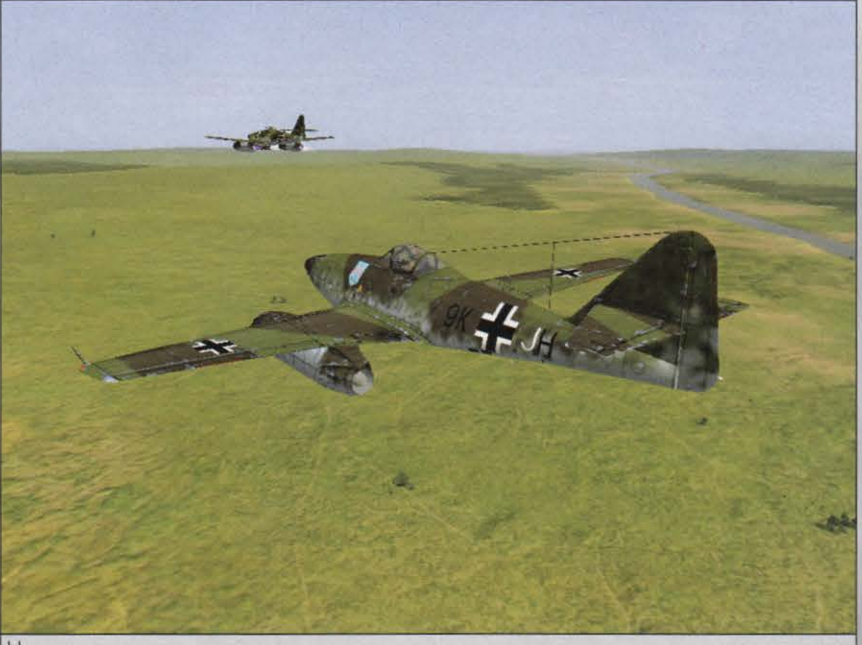
Цель - одинокое деревцо. Даже жалко расстреливать такую красоту

Поскольку бомбардировщики теперь являются полноценными участниками боевых действий, в игру включена еще и карьера пилота-бомбардировщика. В общем, сделано практически все, что позволит задержать геймера за компьютером как можно дольше. Можно сказать, что проект удался уже во второй раз. Пилоты в восторге, издатели потирают руки.

Разглядываем

Качество графики улучшилось, но эти улучшения нельзя назвать революционным. Здесь команда Медокса пошла эволюционным путем. Причем, проект стал менее демократичным, подняв планку системных требований примерно в два раза. Зато теперь о графике игры можно говорить только в превосходных степенях. Возьмем, например, Me-262 - последний писк немецко-фашистского реализма. Очень красив. Слегка потертый и в меру загаженный, он производит довольно приятное впечатление. Но все равно лучше пересесть в наш Ла-7. Тем более что по качеству отделки он совершенно не уступает немецкому оппоненту. И еще важно то, что эти два самолета сделаны так же, как примерно полсотни их собратьев - качественно и красиво. Скриншоты, отснятые в игре, можно хранить годами, а некоторые, особо отличившиеся - положить на рабочий стол.

Первое, что сразу же бросается в глаза - ландшафт. Не сказать, что он сильно изменился с некоторых пор, но не заметить очевидное нельзя. Теперь земля русская полна не только лесными массивами и пустынными полями впечатляющих размеров. Теперь на ней есть отдельно стоящие деревья и небольшие кустики. Вот так слетаешь на задание, зарулишь в тенек под одиноко стоящую в поле березку и отдыхаешь, разглядывая окру-


Нас не догонят, мы реактивные


Зенитки бьют почти в меня. Уходим немедленно

жающий пейзаж. Закат - сказка, стрельба на закате - полный улет. Вспышки от пушек и пулеметов выглядят как... вспышки от пушек и пулеметов. И если это все сопроводить впечатляющим звуковым антуражем, то вы можете представить себе общую картину.

Теперь о других визуальных достижениях. Еще при установке игры я увидел впечатляющий скриншот - эскадра кораблей и взлетающий между двумя судами гидроплан. Это настолько поразило мое воображение, что я решил найти примерно такой же пейзаж. И нашел. Вода действительно необычайно красива. Слегка смазанные блики от солнца на волнах, кильватерные следы, столбы брызг от попаданий снарядов и пуль - все это вместе с облаками-очаровашками и естественным цветом неба впечатляет настолько, что я готов простить игре кое-какие визуальные недочеты. К примеру, дым от падающего самолета все еще такой же, как и в прошлой версии. То есть сбоку и издалека все в порядке, а вот если сзади пристроиться - плоский. Не хочу, конечно, особо махать руками, но, на фоне общего повышения производительности движка игры, неплохо было бы позаботиться о такой мелочи.

Летаем

Раз уж речь зашла о новых самолетах, то я решил в первую очередь ис-



Ночное стрельбище - только для художников-постмодернистов



Красавец, правда? А еще мы умеем жарить картошку

пробовать именно их. Наскоро слепил простенькую миссию, прыгнул в ТБ-3 и полетел бомбить врага. Самолет старый, скорость маленькая, но на глубоких виражах вплоть до крена в девяносто градусов она почему-то практически не падает. И еще я очень удивился большой разнице в управлении по крену и тангажу - из пикирования мой самолетик вышел с легкостью истребителя, в то время как реакция на отклонение штурвала по крену достойна бомбардировщика.

Вышел на маршрут, включил автопилот и давай прыгать из кабины в кабину. И выяснил следующее - при включенном автопилоте совершенно невозможно управлять пулеметами бортстрелков и бомбовым прицелом. Как так? Ну вот хочется мне за хвостового стрелка пострелять во вражину! Нет, пострелять можно, но при этом левой рукой ты елозишь мышью и стреляешь, а правая рука на джойстике и управляет самолетом. Каково? Или вот хочу настроить бомбовый прицел. И опять те же действия. Только вы когда-нибудь пробовали управлять самолетом, глядя строго вниз и не видя ничего, кроме поверхности земли? Не знаю, баг или фича, но ничего, кроме досады, это не приносит. Хотя чем-то все-таки зацепило...

Следующий вылет - на Ла-7. Создал простую миссию с двумя врагами на встречных курсах и... Меня вынесли примерно через двадцать секунд после контакта. Минуточку... Еще раз. Вынос тела опять состоялся, но на этот раз с потерями с вражеской стороны. Что я хочу этим сказать? Я стал самонадеян, а вражеский интеллект объективнее оценивает ситуацию. У меня сложилось впечатление, что пилоты AI чаще используют режимы, близкие к критическим. Что программисты смогли-таки подковать их тактически. Теперь они воюют с отдачей, если можно так сказать о ботах.

Но! Валить их стало гораздо легче. Большинство повреждений, нанесенных врагу, являются критическими и приводят, если не к падению, то к полной "неработоспособности" клиента точно. Конечно, это несколько компенсируется его повышенной маневренностью, но все равно, мыслишка о том, что "как-то это все слишком легко получилось", частенько посещает голову.

Для пущего реализма в игру добавлены кочки. Ух, как они мешают взлетать с поля! Тяжело разогнаться, когда самолет то и дело подпрыгивает. Да еще и стрелок сзади кричит "Опять кренделя выделываешь?". С удивлением ловишь себя на мысли о комплексе собственной неполноценности.

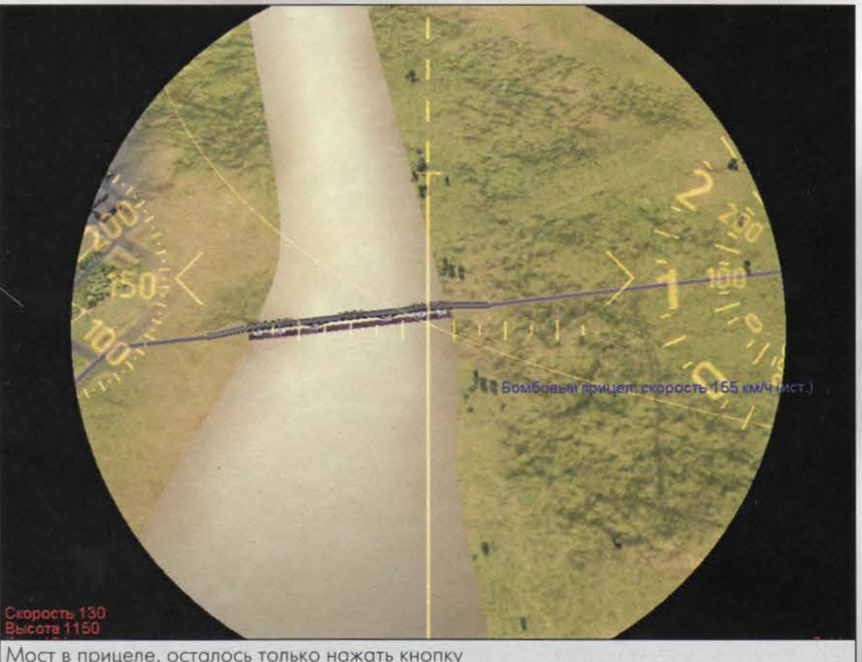
Приземляемся

Что ни говори, но я до сих пор нахожусь под впечатлением. Очень приятно, когда долгожданный продукт оправдывает твои ожидания. Хотя это очевидно, и это должно быть именно так. Мы хотели получить красивую картинку? Мы ее получили. Качественный геймплей? Да вот же он! А реализму вам как, добавить? Пожалуйста!

И в результате игроки опытные приобрели то, о чем долго мечтали, летая ночами в Warbirds, а их менее продвинутые коллеги изо всех сил лезут из кожи вон, чтобы хоть несколько секунд повисеть на хвосте у асов. Благо, "Ил-2: ЗС" предоставляет все условия для этого, надо только правильно их использовать. Приведу еще один аргумент в пользу игры - в руководстве очень подробно перечислены все книги, которые использовалась в разработке. Смею вас уверить, там не только чисто техническая литература, есть весьма полезные для всех пилотов художественные и научно-популярные издания. Это уже прецедент, и, хочу надеяться, не последний.

Хотелось бы, чтобы выход нового произведения 1С:Maddox Games оказался мощным стимулом для других разработчиков, и жанр авиасимуляторов начал новый виток в своем развитии. Только вот, сложно это, повторить успех "Ил-2".


Далековато бомбу сбросил? Через пару секунд экипажу корабля так не покажется



Мост в прицеле, осталось только нажать кнопку

Cabela's 4X4 Off-Road Adventure III

Леонтий Тютелев

Джип, охота и рыбалка



Жанр	Автосимулятор
Издатель	Activision Value http://www.activisionvalue.com/
Разработчик	Fun Labs http://www.funlabs.com
Требуется	Pentium-II 500, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-IV 1000, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.ouron.com/excolibur/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2065.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.1

Время освоения: около часа
Сложность: средняя
Знание английского: необязательно

В то время как внедорожный бум медленно, но верно сошел на нет, компания Activision Value, совместно с упорными ребятами из Fun Labs (кстати, название команды-разработчика как-то не очень вяжется с выпускаемыми симуляторами) продолжают эволюцию серии Cabela's 4X4 Off-Road Adventure, предлагая нам ознакомиться с третьей частью.

Вы помните предыдущие джипосимуляторы от Fun Labs? Это были, прямо скажем, весьма своеобразные творения. На любителя. Они никогда не предлагали развлекательного геймплея и классной графики, сосредоточив свое внимание на деталях, которые и вывели игры этой серии в разряд достаточно хардкорных симов.

Cabela's 4X4 Off-Road Adventure III не думает бросать начатое предшественниками. Более того, новая игра развивает заданные направления, и теперь о серии можно говорить как о наиболее сложной за всю историю создания игр внедорожной тематики. Я очень сомневаюсь в том, что у этого творения найдется действительно много поклонников.

Внешние данные...

Надо сказать, что в своем очередном симуляторе Fun Labs сделали несколько качественных шагов вперед, и теперь их проект выглядит и воспринимается, как очень серьезное и выверенное до мелочей игровое произведение. Достаточно посмотреть на удобный в обращении и вылизанный с точки зрения красоты и стиля интерфейс, дабы понять одну простую вещь – серия наконец-то повзрослела и больше не позволит кому-либо придираться к каким-то мелким недоработкам. Серьезный симулятор!

Но самое приятное для игроков новшество открывается, конечно же, в тот момент, когда начинается первая поездка (да-да, слово "гонка" тут выглядит абсолютно неуместно). Cabela's 4X4 Off-Road Adventure III – необычайно красивый симулятор. Причем красота этой игры выглядит правдоподобно! Радует модель внедорожника. Кузов выполнен как настоящий – никаких кривых поверхностей или ненатуральных текстур замечено не было. Но больше всего поразили тщательнейшим образом сделанные хромированные колесные диски. Честно слово, как будто сошли с фотографии! За прозрачными стеклами наблюдается сидящий внутри водитель, который крутит настоящую баранку. В этом свете непонятна ситуация с камерами обзора. Отсутствует вид от первого лица. Что и говорить, существенное упущение для симулятора. Зато как красива природа! Повсюду растет высокая трава, которую покачивают порывы ветра. Очень натурально выглядят кустарники. Динамическое освещение – песня! Правдоподобные тени и визуальные эффекты отлично дополняют картину. Но знаете, что поразило меня больше всего? Тени от пролетающих в небе облаков! Такого эффекта я не наблюдал никогда.

Чтобы не возвращаться к теме внешности, сразу о звуке. Все хорошо, но немного скучно по той причине, что нет музыки. Все-таки, в дальних странствиях музыкальное сопровождение редко бывает лишним...



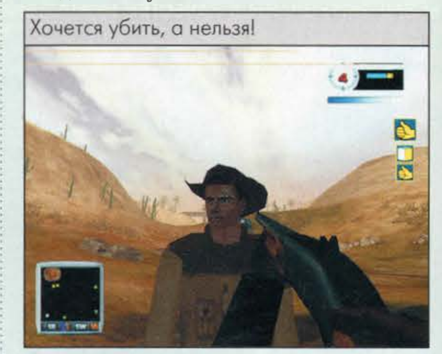
Глядя на машину можно подумать, что она побывала как минимум в десяти переделках. Все банальнее – одна "крыша". Беспощадная физика!

И внутреннее содержание

Начинается игра сообщение гида о том, что теперь вы – член внедорожного клуба. Коротко раскрывают ситуацию. У вас есть автомобиль и немного денег. Миссия – выполнять квесты на всей территории земного шара, спасая людей из сложных ситуаций и просто разруливая разнообразнейшие проблемы. За успешно выполненные задания вас награждают не только призовыми деньгами, но и очками опыта. Характеристики персонажа со временем растут.

Если вы подумали, что деньги можно потратить исключительно на усовершенствование автомобиля, то ошиблись. Да, апгрейды здесь по-прежнему основная статья расходов, но есть возможность прикупить и нечто другое, что никак не связано с машиной. Например, винтовку и запас патронов. Или бинокль. Зачем? Затем, что вы можете в любой момент времени покинуть автомобиль и отправиться в дальнейшее путешествие на своих двоих. Только следите за показателем усталости – в игре каждая деталь стремится быть похожей не реальность. Что делать с ружьем? Сразу вас разочарую – людей убивать нельзя, но вот поохотиться на разную живность – всегда пожалуйста.

Хочется убить, а нельзя!



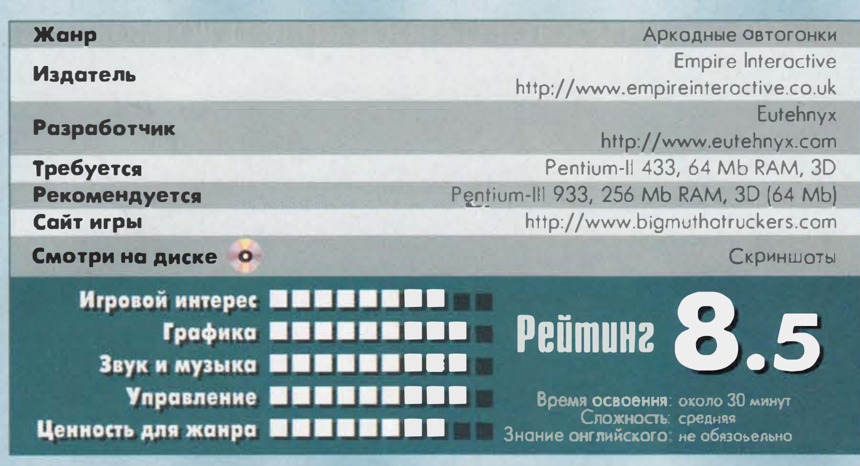
Приключения, винтовки и охота – это жутко интересно, особенно в рамках автосимулятора. Но не будем забывать, что эту игру, прежде всего, будут покупать не фанаты адвентюр или RPG, а симуляторщики. Как там с физикой? Если коротко – переусложнено. Причем совершенно, как я считаю, неоправданно. Рулится машина никудышно. Как будто за рулем сидит хрупкий дедушка, а гидроусилитель как назло сломался. Машина с непростительно большим опозданием реагирует на пожелания игрока. Вяло разгоняется, зато почему-то очень охотно тормозит. В остальных вещах все по серьезному. При просчете физики учитываются все параметры реального автомобиля. Однако недочеты все равно находятся. Чем реалистичнее выглядит произведение, тем проще отыскать в нем недостаток. Однако, в любом случае, снимаю перед разработчиками шляпу – такой детализации во внедорожной физике пока еще не было, и, я думаю, не предвидится.

Ну, а что с интересностью? Отвечу просто – это по-прежнему игра на любителя. Причем новая версия не стала проще, и способна привлечь рядового игрока разве что красивой графикой. Но стоит копнуть чуть глубже, и выяснится, что для игры в Cabela's 4X4 Off-Road Adventure III необходимы определенные познания из внедорожной тематики, а также изрядная доля терпения, которое понадобится в процессе подчинения себе мощных джипов и познания многочисленных игровых нюансов.

Big Mutha Truckers

Reckless_D

Мамочка уходит на пенсию!



Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Empire Interactive http://www.empireinteractive.co.uk
Разработчик	Eutehnyx http://www.eutehnyx.com
Требуется	Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 933, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.bigmuthatruckers.com
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 8.5

Время освоения: около 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

У Большой Мамы с утра было очень неважное настроение. Как обычно, сожрав ведро попкорна и запив все это дело двухлитровой бутылкой пепси, Большая Мамаша крепко призадумалась. Ее серьезно беспокоили дальнейшие перспективы бизнеса.

Мамочка уже не та. Это много лет назад она была стройной опрятной драйвершей и весила всего лишь полтора центнера. Уже пятьдесят лет она в перевозках. Самый толстый и агрессивный дальнобойщик в округе - это она. Однако пора на пенсию - факт становится очевидным. Запрыгнуть в кабину тягача уже не под силу, сидение прогибается слишком сильно, колеса же и вовсе начинают скрести об арки.

Опечалившись, Мамаша вышла во двор, вскинула вверх свою козырную двустволку и, придав лицу свирепый и неумолимый вид, многозначительно выстрелила в воздух. Это был сигнал, известный всем четырем водилам, что работали на Большую Мамочку. Они оставили свои занятия и подтянулись к боссу, речь которого была короткой, но вразумительной. Мать поведала, что решила пойти на пенсию, поехать на ПМЖ в Турцию, найти себе знойного богатого и толстого араба и доживать свои дни, безмятежно покачиваясь в стальном гамаке (обычный не выдержит) на лоне турецкой природы. Лучшему из драйверюг Мамочка пообещала оставить свой бизнес. Кто станет лучшим - решит время. У каждого шофера есть шестьдесят дней на то, чтобы заработать максимальное количество денег и передать их боссу. Взамен счастливчик получает весь бизнес. Проигравший не получает ничего.

Вместо точки в своем повествовании мамаша опять произвела контрольный выстрел по воробьям, и все вокруг заболялись.

Наши герои

Да, такова завязка событий в новом дальнобойном произведении от Empire Interactive. Кстати, перед нами очередной порт приставочного хита. Это обычно, нестандартно другое - произведение очень и очень грамотно переведено в наш с вами любимый формат, без потери качества графики и геймплея.
Но вернемся к событиям в любопытной конторе по перевозке товаров.

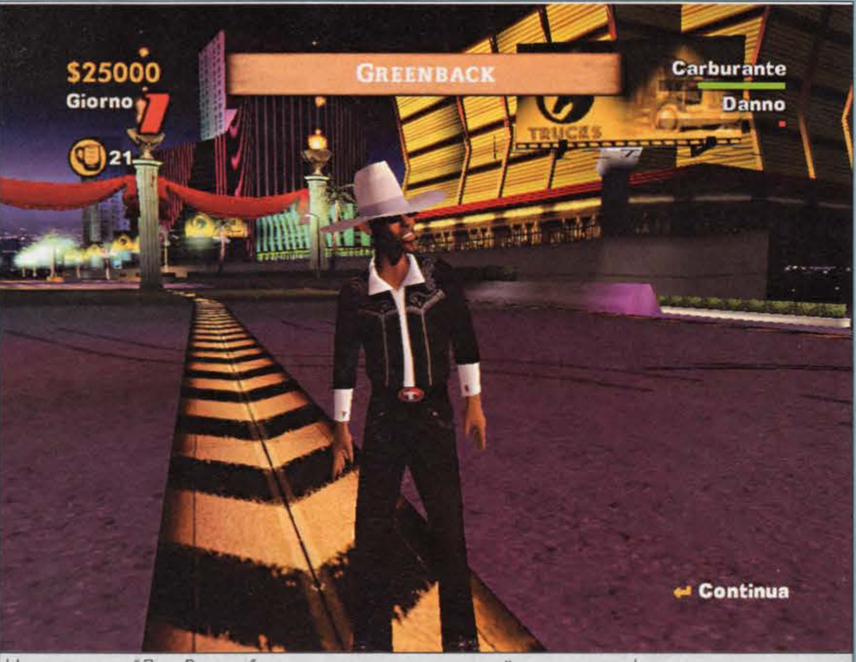
Как уже было сказано - тут четыре характерных типажа. Первый - толстый апатичный товарищ в засаленной бейсболке. Кажется, на досуге он смотрит НАСКАР. Второй - некий недоумок с выбитыми зубами. Стоять он ровно не может, весь кривой и сутулый. Из машины вылезти также не в состоянии - дверь открывается, и он падает на землю. Наверное, от переутомления. Далее следуют более харизматичные персонажи. Это полуобнаженная девица - гроза и предмет вожделения местных байкеров. Ну и, естественно, цветной парень. Карикатура на Ленни Кравитца, не иначе. Желтые очки, дреды, шляпа и эффектный костюм в обтяжку.
У каждого свой тягач. Кстати, различаются машины по поведению на трассе в малозаметных нюансах, так что можете смело орудовать при выборе критерием "нравится/не нравится".

Действие игры происходит в вымышленном районе. Почти как в "Дальнобойщиках". Тут вам несколько населенных пунктов, от шикарных городов да провинциальных местечек, которые соединены друг с другом сетью отличных дорог общего пользования. Алгоритм действий игрока предельно прост. Необходимо перевозить грузы из одного места в другое, при этом зарабатывая деньги на разнице в стоимости товаров. То есть не просто в тупую доставлять груз, но еще и замечать для себя, где, что и сколько стоит, куда выгоднее вести, где лучше покупать. Примитивный менеджмент. В итоге, как уже говорилось выше, за шестьдесят дней вы должны наскрести наличности больше, чем ваши коллеги-конкуренты.

Есть и более простой режим игры - заранее подготовленные миссии. Хороший довесок к основному варианту, но в целом вещица не шибко занимательная.

Как это работает

В каждом городе существует несколько стандартных мест, посещение которых не просто обязательно, но и жизненно необходимо. Попав на стоянку, вы должны решить, куда двигать копыта дальше. Наведайтесь в автосервис. Там вам предложат починить и заправить автомобиль, а также провести ряд усовершенствований вашего аппарата. "Тюнинг" грузовика нацелен на следующие вещи - повышение мощи, увеличение прочности (она здесь в большой цене!), снижение аппетита двигателя, улучшение управляемости. Цены, которыми оперирует игра,



На стоянке в "Лас-Вегасе" нельзя появляться в отстойном прикиде!



Такие вот здесь бармены!

не имеют никакого отношения к реальности - пусть вас не радует, что на счету целых сто тысяч долларов, так как новый клаксон будет стоить в районе пятидесяти!

Второе обязательное к посещению место - магазин. Здесь вы продаете привезенное либо закупаете товары для транспортировки. Авторы решили не усложнять экономическую систему, и в каждом городе для вас подготовлен неизменный список товаров. Цены различаются в зависимости от места расположения и крутизны магазина. Кстати, соответствующим образом выполнен и антураж магазинов. В большом городе вы общаетесь со стильным менеджером, на столе у которого современный ноутбук. А в промышленном районе ведете диалог с толстым турком в бедной одежке, который обитает в плохо освещенной клетке. Реализация NPC - отдельная история, и мы к ней обязательно вернемся.

С магазином разобрались - можно заглянуть в бар и расслабиться. Пообщаться с барменом, поиграть в автоматы... Или занять денег. Да-да, ссуды вам выдают не в банках, а в барах. Причем займы носят характер краткосрочных (в районе трех дней), и высокопроцентных (более 100%!). Что будет, если деньги не выплатить вовремя? Я экспериментировал один раз. На четвертый день нарисовался товарищ с шикарной бейсбольной битой, вежливо поколотил ею по машине, нанеся пятнадцатипроцентный урон, и учтиво дал знать, что мистер такой-то все очень хорошо помнит, и что счетчик включился. Машину я отремонтировал в ближайшем автосервисе, а деньги не отдал - не успел. Вечером следующего дня той же самой битой машина была покалечена ровно на половину, а сумма долга существенно округлилась. Так что с кредиторами лучше не шутить.

Теперь хотелось бы вернуться к затронутой теме неуправляемых игроком персонажей и мест, в которых они обитают. Просто великолепно получилось у разработчиков! В каждом городе все посещаемые нами заведения строго оригинальны. Население в них отличается от своих коллег в других городах принципиальным образом. Как в жизни. При этом люди, с которыми мы общаемся, выполнены на очень высоком уровне. Очень хорошо проработанные лица, мимика, речь. Они не производят впечатления пустых компьютерных манекенов, воспринимаются как настоящие. Пять баллов господам разработчикам за такое старание. Благодаря этому ходу игровой процесс Big Mutha Truckers становится живее и разнообразнее!

Спасайся, кто может!

Итак, огромный тягач с впечатляющим прицепом оказался в нашем управлении. Забудьте о "Дальнобойщиках", в Big Mutha Truckers необходимо делать все наоборот! Это типичная приставочная автомобильная аркада, особый колорит которой придает именно факт передвижения на огромной, тяжелой и мощной машине. Столкновения игрой поощряются, однако только вам решать, стоит ли заниматься беспределом. При езде в плотном городском потоке вы легко можете заработать за поездку 50-70 тысяч местных долларов, но стоит ли овчинка выделки, если на ближайшей СТО придется оставить сопоставимую сумму за ремонт. Однако какое же это удовольствие - нестись на бешеной скорости в набитой под завязку фуре, самодовольно наблюдая, как шарахаются в стороны, беспомощно мигая фарами, участники движения, и как отлетают они к отбойникам, соря бамперами и хлопая капотами, а затем неминуемо взрываясь! Игра скрупулезно просчитывает ваши подвиги на трассе, награждая большими бонусами за впечатляющие автокатастрофы. Можно увлечься и позабыть о том, что уровень damage достиг критической отметки. Показатель повреждений - единственный сдерживающий фактор.

Именно Big Mutha Truckers смогла показать нам, каким страшным и эффективным оружием может стать на дороге тяжеленный грузовик! Даже автобусы взлетают в воздух от мощных ударов. Что уж говорить о маленьких чопперах, на которых важно восседают многочисленные байкеры, праздно катающиеся по дорогам вымышленного государства. И если машину еще можно объехать, то давать финта, завидев мелкий мотоцикл обломно. А байкеры, как выяснилось, обладают потрясающим стадным чувством и желанием мстить. И вот уже самый отчаянный мотоциклист взбирается на прицеп и неверной походкой начинает пробираться к кабине. Теряться не надо! Раскачиваем фуру и через несколько мгновений агрессор, нелепо взмахнув руками, ва-


Нет, это не крупье, это продавец одного из магазинов



Опять что-то под колеса попалось!

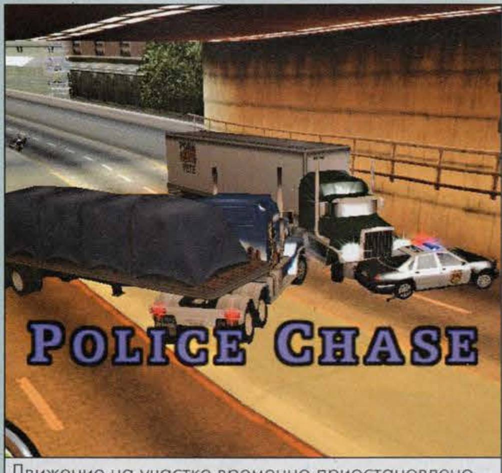
в соответствии с перемещением автомобиля, на стекле приклеен путевой листок, который раскачивается при движении. Крутится баранка, играет радио - стопроцентное погружение в игру. Правда, вид от первого лица, хоть и выполнен на пятерку, является не очень удобным, так как не позволяет полностью контролировать ситуацию и отслеживать перемещения байкеров по крыше прицепа.

Звук. И здесь тоже пятерка! Все самые лучшие наработки жанра автомобильных аркад нашли свое очередное возрождение в Big Mutha Truckers. Особой похвалы достойно местное радио. На ваш выбор несколько занимательных радиостанций, проигрывающих разную музыку. Тут вам и придурковатые кантри-мотивы, и уверенный рок, и поп, и даже легкая электроника. Музыка, конечно же, разбавлена репликами ведущего, которые носят исключительно развлекательный и юмористический характер.

лится на проезжую часть под колеса собратьев. Кстати, байкеры - лихие трюкачи, им ничего не стоит проехать под грузовым отсеком нашей машины.

В общем, жизнь на дорогах Big Mutha Truckers кипит! Очень бурно проходят заезды, очень динамично. Особенно, если перед выездом из города вы поспорите с таким же дальнобойщиком на то, кто быстрее доберется до условленного места. И если одна фура - это еще полбеды, то два обезумевших водителя устраивают на трассах настоящее цунами. Поберегись чайники!

Длинный многоколесный автопоезд очень азартно управляется. Непосредственно прицепом вы можете сбивать автомобили, дорожные знаки и столбы, крушить легкие строения вдоль трассы. Для этого его необходимо просто немного раскачать фуру, что совсем несложно. Гигантская машина рулится как раллийный болид, легко срываясь в скольжение всеми колесами, и отлично, предсказуемо ведя себя в заносе. Жаль только, что ручника не предусмотрено! И еще один факт разочаровывает - необходимость самостоятельно включать повышенную передачу. Уж в аркаде-то КПП можно было сделать полностью автоматической.



Движение на участке временно приостановлено...

Красота!

С геймплеем разобрались - отличная, хорошо сбалансированная и динамичная аркада! А что с графикой? Не подведет ли портированное произведение? Нет! Графика здесь великолепна.

Начнем с моделей грузовиков. Это однозначно лучшая реализация в жанре. Кабины прорисованы, как изнутри, так и снаружи в высшем качестве! Разработчики не скупились на полигоны и уверенно накладывали на подробнейшие кузова великолепные текстуры. В результате автомобиль выглядит одинаково эффектно с любого ракурса. А как рычит двигатель, как свистят в горячих виражах покрышки!

Кстати, интерьер тягача в некотором роде новое слово в жанре игр, посвященных грузовикам. Кабина прорисована очень качественно, а еще она интерактивная. Позиция обзора двигается

Без изъяна

Big Mutha Truckers - это однозначно самая сильная автомобильная аркада из всех, которые появились после зимней спячки разработчиков. Игра удивительно сбалансирована. При кажущейся легкости, она, тем не менее, заставляет игрока действовать по ее же правилам, но этим его нисколько не напрягает. Здесь все выполнено на очень высоком уровне. Заставки на движке игры, персонажи, графика, сюжетная линия и звук. Недостатков в процессе тестирования лично мне найти не удалось, хотя, если честно, я пытался. Но очень быстро бросил это занятие, так как увлекся затягивающим геймплеем.

Игру без зазрений совести рекомендую всем. Проект цельный и отлично сбалансированный, что уже неоднократно отмечалось по ходу повествования.



Отчаянный байкер хочет меня убить! Не выйдет!

Леонтий Тютелев

Маленькие и неудержимые

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	"Новый Диск", Snowboll Interactive http://www.nd.ru, http://www.snowball.ru
Разработчик	Revistronic http://www.revistronic.com
Требуется	Pentium-II 500, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-IV 733, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.snowball.ru/race2
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.3

Время освоения: около 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Есть в компьютерной игровой терминологии такое размытое понятие как "детские" игры. Отличительные черты таких произведений - некая легкомысленность игрового процесса, выполненные в мультипликационном стиле забавные персонажи, однозначно аркадная основа.

Можно подумать, что человеку взрослому за такого рода проектом делать абсолютно нечего - улыбки и шуточки героев вряд ли вызовут приступ здорового детского смеха, да и сам геймплей настолько прямолинеен, что, кажется, не способен принести весомого игрового удовольствия. Это теория. Практика же показывает обратное - очень часто, засев "ради прикола" за аркадку, в которую играет сын/брат (младший)/дочь/сестра, мы не можем вот так вот взять и отойти от компа, а наоборот оказываемся затянутыми загребущими ручищами неприхотливого аркадного геймплея.

Феномен изучению не подающийся, но периодически всплывающий. Например, когда в продаже появляется нечто похожее на "Большие Гонки 2: Трасса"

Каша без топора

Казалось бы, что здесь может открыть для себя игрок, который уже больше семи лет перманентно юзает все проекты, где что-то имеет колеса и движется? Смотрим. Набор возможностей не изменился с прошлогодней версии. Все так же вы обязаны получить "права" (для чего необходимо сдать примитивный тест - проехать на время три круга, при этом, сбив все конусы, часть которых бегает по трассе). Затем, с "правами" начального уровня получаем первый, самый легкий чемпионат.

В первенстве также до неприличия мало возможностей. Нет даже столь любимого в народе "тюнинга", и все, что можно сделать с автомобилем - поменять цвет кузова. Чем отчасти компенсируются столь скудные расклады? Хорошей проработкой героев игры. Как и говорилось, это мультяшные товарищи - люди гротескного внешнего вида. Над телом с существенным перевесом превалирует голова. Она немногим меньше автомобиля! Этой головой персонаж имеет обыкновения крутить во всех направлениях в процессе перемещения по трассам. А еще голова - источник мимики и демонстрация того, что чувствует ваш подопечный. Думать она не умеет.



Сколько раз уже за эти годы мы выпускали вослед лидеру самонаводящуюся ракету, а новизна ощущений не притупляется. Какое же это приятное занятие!



Так и едем - нерушимым тандемом!

Еще одним из характерных особенностей рассматриваемого творения является ведущий, который делает из всего происходящего шоу. Типичное детское шоу. С множественными ухмылками и чередой наивных шуток. Этот тип периодически вываливается из произвольной части экрана во время гонки, подсаживая человека непривычного на измену.

Вот и весь список нехитрых ингредиентов "Больших Гонок 2" Явно недостаточно для того, чтобы заинтриговать опытного игрока. Теоретически. На практике - необходимо просто запустить игру.

Смешные человечки, заводите моторчики!

Когда открывается вид на трассу, кажется, что сегодня мы будем принимать участие в тараканьих бегах. На мелких автомобильчиках сидят забавные головастые уродцы и нервно покачиваются. Начинается гонка и, все, вы попали. Так как любая более-менее грамотно сделанная аркада способна вырвать человека из реальной жизни на ощутимое время. И здесь, как и в опциях, все очень нехитро. Достаточно простые по конфигурации трассы, перечень обыкновенных бонусов вроде самонаводящихся ракет или защиты, очень простое управление и несколько агрессивных оппонентов. Но, черт возьми, когда эти банальные вещи собираются вместе и приводятся игрой в движение, становится просто очень весело! Например, злости мелким геройчикам вполне хватит на дюжину плохих парней из "серьезных" игр. Товарищи никогда не упустят своего шанса поставить нас на место. Как и в первой части игры, выяснение отношений на трассе и распределение итоговых мест откладывается ровно до финишной черты - борьба идет безостановочная. Помимо отчетливой агрессии противник обладает неплохим вождением и знанием трасс, что тоже играет ему на руку. Оскорбленные в лучших чувствах (как же это так - проигрывать в каком-то детском творении!), мы продолжаем чемпионат, не особо замечая, что стрелки часов ускорили свой темп.



Тараканьи бега - ни дать, ни взять

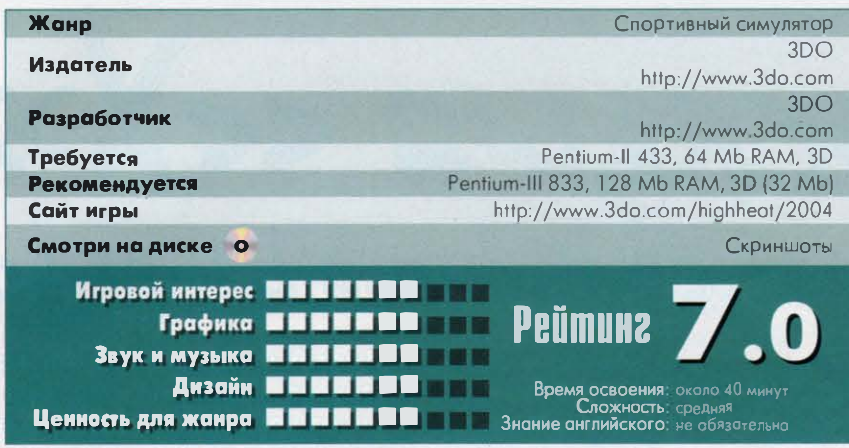
Вообще, разработчикам не помешало бы в продолжении поправить графику, сделать ее чуть менее грубой и чуть более яркой. Но не судьба - перед нами прошлогодний уровень. Это плохо. А вот звук развивается сегодня не столь впечатляющими темпами, и к нему никаких претензий нет.

Да, это характерная детская игра, которая лишь немного усовершенствована по сравнению с прошлогодней версией. Ей вполне подошло бы определение "add-on", которое сути все равно не меняет. Интересно, затягивает.

Леонтий Тютелев

Ежегодное обновление

High Heat Major League Baseball 2004



Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	3DO http://www.3do.com
Разработчик	3DO http://www.3do.com
Требуется	Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 833, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.3do.com/highheat/2004
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.0

Время освоения: около 40 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Бейсбол – игра азартная и интересная. Не только для участников матча и американских болельщиков, которые, как повелось, жуют гамбургеры и запивают их "легкой" кока-колой. Для того чтобы получить удовольствие от игры, вам необходимо всего лишь разобраться в правилах (поверьте, это несложно), а затем просто сесть за неплохой бейсбольный симулятор.

Компания 3DO многолика, и у всех игроков может ассоциироваться с разными вещами. Кто-то, возможно, вспомнит зарю приставкостроения и первую действительно серьезную консоль, которую 3DO выпустили совместно с Panasonic. Другие скажут "НММ foreva!", и будут по-своему правы.

Как ни странно, заговорить о 3DO могут и поклонники спортивных симуляторов. История серии High Heat Baseball уходит своими корнями в прошлый век. Уже несколько лет ежегодно, в лучших спортивных традициях, выходит обновленная и дополненная игра серии. Причем, произведения пользуются устойчивой популярностью, как на консольном, так и на компьютерном рынке. Сегодня мы рассматриваем самый свежий и современный симулятор бейсбола от 3DO – High Heat Major League Baseball 2004.

Кривой интерфейс

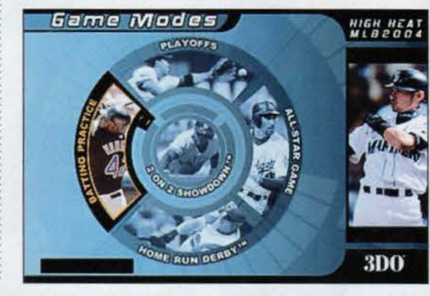
Начнем, конечно же, с вещей далеко не самых приятных для владельца персонального компьютера. В последнее время разработчики мультиплатформенных игр все чаще "забивают" на принципы, по которым создаются компьютерные симуляторы. High Heat Major League Baseball 2004 наглядно иллюстрирует такую тенденцию. Можно простить аркаде невозможность пользоваться в меню игры мышкой. Но когда такая подлость выплывает в спортивном симуляторе...

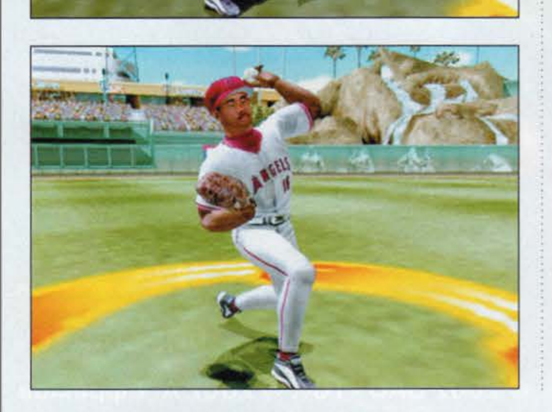
Вообще, интерфейс игры, построенный по чисто приставочному принципу, производит удручающее впечатление. Пользоваться им крайне неудобно. Ведь опций – вагон, а вот располагаются они в разных неудобных местах. Поэтому игрок вынужден прыгать из одного окна в другое, нажимать "ентер" и "ескейп", чувствуя себя, как неандерталец с большой каменной лопатой в веке высоких технологий. Обижает такое к себе отношение, честно слово. Но, памятуя о великолепном геймплее серии, призываем себя смириться и привыкнуть.

В новой игре – новые возможности. Главная – режим под названием Franchise. Здесь вы выступаете не только в роли тренера, но и менеджера. Режим этот, естественно, многосезонный. В вашем ведении полное формирование команды, выработка тактики на матчи и так далее. Franchise предназначен для дотошных любителей американского спорта и вряд ли будет интересен рядовому отечественному игроку. Таким можно посоветовать провести сезон, где все несколько проще.

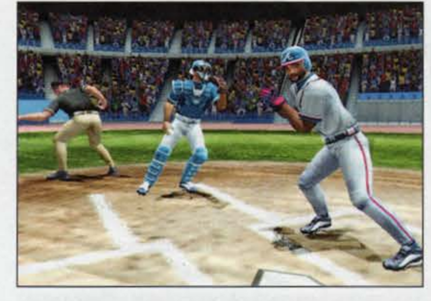
Графика первична

Прошлогодняя игра не была откровением в плане графики, предлагая некий усредненный уровень практически во всем. С таким багажом в современном мире делать нечего, вот и пришлось разработчикам кардинально менять визуальную оболочку своего творения. Теперь практически ничто не напоминает о предшественнике. Внешний облик High Heat Major League Baseball 2004 очень достойный. Понравилось воспро-





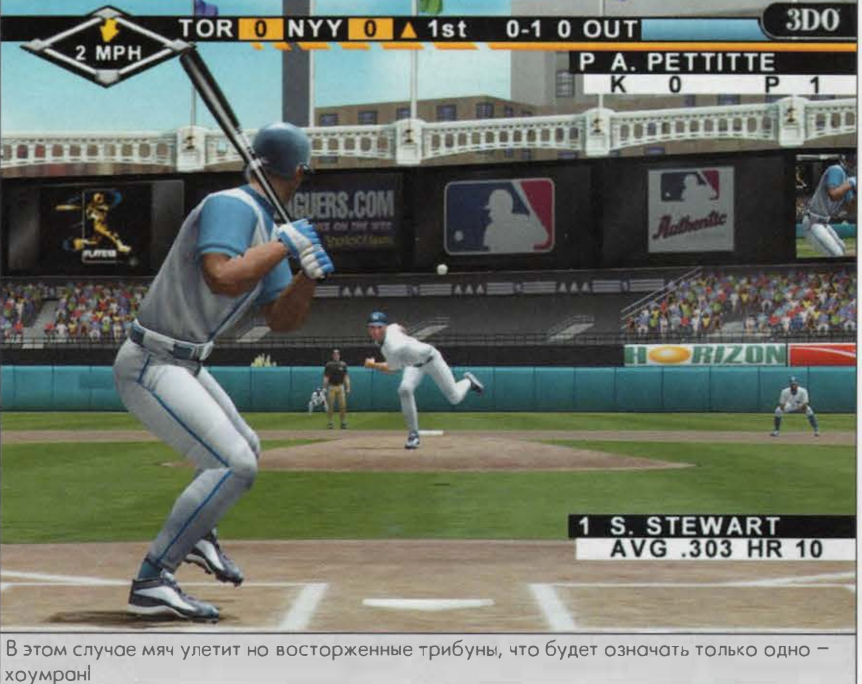






изведение стадионов. Арены отлично детализированы и с точностью повторяют свои реальные прототипы. Существенные улучшения коснулись моделей спортсменов. На каждого теперь потрачено несравненно большее количество полигонов, движения стали плавнее и естественнее. Переход из одной фазы движения в другую осуществляется без рывков – гладко. Все это позволяет назвать игру по качеству графики одной из лучших в жанре спортивных симуляторов. Позволяет, да не назовем, ибо лица спортсменов выполнены из рук вон плохо. Как дешевые манекены. Впрочем, в прошлогоднем произведении все было на порядок хуже. Ну, а в целом графика мила собою.

А вот со звуком дела обстоят не столь позитивно. Звук в спортивной бейсбольной серии от 3DO находится в однозначной стагнации. Комментаторы матчей не соизволили пополнить запас фраз и формулировок, и у человека, который играл в предыдущий High Heat



В этом случае мяч улетит на восторженные трибуны, что будет означать только одно – хоумран!

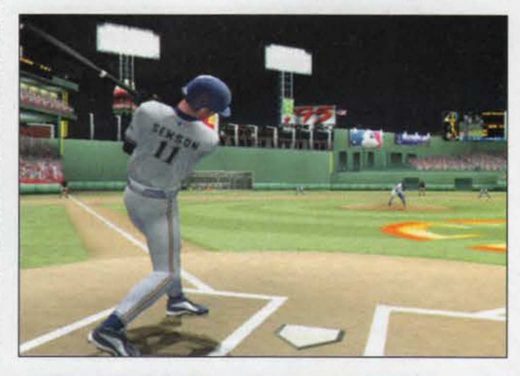
Baseball, наверняка по этому поводу обнаружится дежа-вю. Кстати, прошлогодняя игра в свою очередь. позаимствовала много звуков у позапрошлогодней. Такая вот безрадостная преемственность поколений. Одно немного утешает – количество сэмплов увеличено.

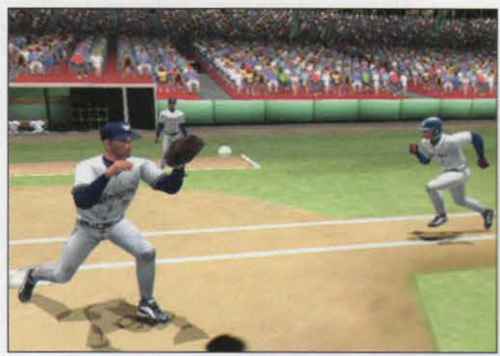
Козырь - геймплей

Основное новшество, имеющее отношение к игровому процессу – внедренная возможность настроить ряд параметров, которые определяют физическую модель, а также поведение игроков на поле. Здесь вполне уместно проведение параллелей с серией NHL от EA Sports. Именно там разработчики впервые допустили нас к изменению параметров геймплея. Впрочем, нельзя упрекать 3DO в чистом плагиате, ведь такая возможность была предложена игрокам гораздо раньше, но в менее удобной форме. В старых бейсбольных творениях компании в директории игрушки содержался специальный файл, отредактировав который, вы могли получить видоизмененный игровой процесс.

Реализм произведения высок. И познавать суть бейсбола в изложении 3DO можно долго и увлекательно. Все-таки, серии, сумевшие претерпеть так много перерождений, по определению не могут вдруг выдать геймплей некачественного содержания. Поэтому, если вы разбираетесь в бейсболе, High Heat Major League Baseball 2004, безусловно, будет для вас весьма ценным произведением. Единственное, с чем необходимо смириться – с неудобным интерфейс и отсутствием поддержки мышки. Впрочем, человек ко всему привыкает.







Smash Up Derby

Rockless_D

Почти как в Destruction Derby...



Жанр	ркодные автогонки
Издатель	Value Soft http://www.valuesoft.com
Разработчик	City Interactive http://www.city-interactive.com/
Требуется	Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 833, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.city-interactive.com/sud.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.1

Время освоения: около 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Знаете, многоуважаемые, что бы там не говорили, а в прошлом игры действительно были лучше. Гораздо лучше своих сегодняшних преемников. С удовольствием объясню вам почему.

Во-первых, и это главное! Раньше не было клонов. Разработчики просто брали идею и мутили ее компьютерную реализацию, особо не забивая себе голову тем, что кто-то раньше уже делал нечто похожее. Это особенно важно в том ключе, что сегодня творцы игр не только забивают себе голову подобными мыслями, но и воровато озираются, если уже выпущенные игры похожей темы были коммерчески удачными. Ибо с ними сравниваются все последующие творения, а тут уж новатором быть нельзя, иначе окажешься в рядах коммерчески неудачных. Знай себе, копируй наработанное, улучшая детали.

Во-вторых, и это тоже немаловажно! Почему-то товарищи программисты, при копировании идей из прошлого не могут, обладая куда более современной техникой и чисто теоретическими познаниями в области разработки компьютерных игр (уехав далеко вперед на стремительно разгоняющемся тепловозе индустрии), сделать лучше, чем это было. Многогигабайтные монстры откровенно пасуют перед совсем легкими (но, тем не менее, очень сильными!) ветеранами. Чего-то им не хватает. Ну, а третий пример мы как раз сегодня разберем очень подробно. Речь пойдет об игре с двумя названиями Smash Up Derby – в Европе, Demolition Champions – в Америке. Из заявлений разработчиков следует, что свежее детище – ни что иное, как Destruction Derby двадцать первого века. Амбициозное высказывание, как это обычно бывает, оказывается практически не подкрепленным реальными делами.

Скромность

В City Interactive резонно предположили, что на роль разрушителей себе подобных хорошо сгодятся машины типа muscle cars. Элегантные купе американской эпохи автомобилестроения шестидесятых и семидесятых годов прошлого столетия. Что ж, все верно. Тяжелые прочные металлические конструкции с длинными капотами, которые, как известно, дольше мнутся. Привод задний, а конструкция подвески такова, что сразу не убьешь. Однако не надейтесь встретить здесь хоть один лицензионный образец. Во-первых, как стало ясно совсем недавно, производители автомобилей очень не любят, когда их творения подвергают "краш-тестам" с возможным убиением во время игры. Во-вторых, Smash Up Derby, при всей моей объективности и любви к такого рода игрушкам, не относится к разряду произведений, для которых закупают серьезные лицензии.

Кстати, ролик тут вполне даже ничего. Умудряется разбудить теплые разрушительные инстинкты, однако игра поначалу не спешит радовать игрока, откладывая немногое из хорошего зачем-то "на потом".

А сначала мы придирчиво изучаем возможности. Та-а-к... Интерфейс ничего получился. Симпатичный, и мышкой пользоваться разрешено. Уже приятно... Дальше видим игровые возможности. Скудно! Разовая гонка, карьера, естественно, и мультиплеер. Проекты с серьезными намерениями должны априори предлагать более разнообразный список. Дабы зря не мутить воду, сразу запускаем режим карьеры.

Стандартно!

И вновь видим набивший оскомину расклад. Есть "сто баксов", в меру неубитая тачка пестрой раскраски и куча трасс, для гонок на которых требуется заплатить вступительный взнос. Причем, суммы, которые требуют устроители отдельных мероприятий, могут достигать полутора тысяч долларов!

Возможности такие. В гараже вы занимаетесь тюнингом своего транспортного средства. Можете поменять цвет и четыре раза усовершенствовать ряд базовых характеристик авто, таких, например, как мощность двигателя и уровень подготовки подвески. В игре нельзя самостоятельно закупать детали и потом, смакуя обещание производителя "+ 3% к мощности от установки наших новых спортивных ковриков в салоне", привинчивать купленное к машине. Схема тут, что называется, для лохов. Заплатил бабки – получил апгрейд. Зачем забивать голову всякими амортизаторами и фильтрами?

Накопленные средства можно потратить более размашисто – купить новый автомобиль. Благо, настрогали машинок много – целых двадцать штук.

Кстати, первая трасса – разминочная. За гонку здесь денег не просят. Поэтому можно долго постигать нюансы местной "физики" и мотивы поведения искусственных оппонентов.

Нет, Киса, это не Destruction Derby!

Итак, "мускулистый автомобиль". Всем примерно известно, как должна вести себя такая машина. Эффектная пробуксовка задних колес при старте, крены в поворотах и впечатляющая езда "веером" при минимуме напряжения. Эх, если бы все было именно так в этой игре, возможно, и рейтинг оказался бы иным... На деле автомашины в Smash Up Derby ве-

Возвращаясь к вопросу о детализации кузова автомобиля...



дут себя очень нервно! Да, они склонны к красивому заносу в повороте, их можно легко держать в скольжении, но иногда они выделывают финты почище болида Ф-1 на мокрой трассе в Монте-Карло! Тут еще поверхность трасс играет негативную роль, так как в 80 процентах случаев она кривая, а физика "с претензией" на эту кривость весьма неадекватно реагирует. В результате, наш мускулистый автомобиль склонен к очень частым неадекватным реакциям. Например, в затяжном вираже руль нужно трогать очень редко, мягко и в случае крайней необходимости. В противном случае, машина начинает движение по синусоиде с постоянно увеличивающейся амплитудой, что неминуемо заканчивается мощным и звонким ударом в отбойник. Иногда – в автомобиль соперника, что приятно, так как за это можно получить бонусные очки. В общем, нервно и порой, повторюсь еще раз, неадекватно ведет себя автомобиль. Удовольствия от управления им это, понятное дело, не добавляет.



На аренах происходят самые интересные события в игре

Помимо выкрутасов "физики", сложность игрового процесса обуславливает агрессия компьютерных "быков". Другого эпитета товарищам из отряда AI я подобрать не сумел. Все, что им нужно – это заколбасить проезжающий рядом автомобиль, причем зачастую рискуя своим турнирным положением. Это как установка: все должно выглядеть как в Destruction Derby, больше агрессии! К несчастью – не выглядит. Похоже, но ощущения от игрового процесса совсем не те. Слишком высока тут скорость передвижения по трассе, для того, чтобы наносить выверенные точечные удары по кузову соперника. Да и управление реализовано, как уже говорилось, не самым лучшим для этого образом. И еще один момент – в Destruction Derby по ходу гонки можно было ловкими действиями убрать пару-тройку оппонентов. Smash Up Derby в режиме кольцевого заезда такой возможности не содержит – выносливые оказались машины!

Единственная реальная отдушина – баталии на аренах. Вот здесь просыпаются инстинкты, которые в свое время успешно применялись в DD, в "Карме" и Twisted Metal. В крови появляется адреналин. Машина превращается в кучу металлолома с открытым капотом, десять раз "отрихтованными" крыльями и сетками вместо стекол. Сочные удары в кузова соперников тут же превращаются в бонусные очки, и мы, в очередной раз разворачиваясь и направляя свой чадящий уже тарантас в гущу бодающихся оппонентов, краем глаза следим за таблицей заезда. До первого места осталось сотня-другая очков – парочка хороших ударов своим мощным "мускулистым" носом по машине врага.

Кончились козыри, не начавшись

Графика не злободневна, и, к сожалению, игре с такой внешностью в лидеры жанра целить нельзя по определению. Smash Up Derby выглядит местами довольно симпатично, а другими – очень даже топорно.

Скажем, с такой поверхностью трасс современный проект выходить в серию не должен. Ну не может грунтовка на стадионах быть уложена в виде ансамбля ровных плоскостей. Поверхность не выглядит естественно, и это большой минус, как с эстетической точки зрения, так и с практической – физика-то здесь также работает с резкими перепадами относительно "уровня моря". Или детализация стадионов. Бедна дальше некуда! Трибуны непропорциональны, болельщики слишком плоские и пестрые. Кстати, и модели машин выполнены далеко не по последнему слову техники. Отчетливо заметна нехватка полигонов. Правда, текстуры получились красивые и четкие. Звуковое сопровождение не вызвало никаких эмоций. Музыка – какая-то музычка. Невзрачные композиции неопределенных жанров. Набор звуковых эффектов вполне стандартный.

Плохо еще то, что при своих вполне заурядных визуально-звуковых качествах Smash Up Derby умудряется на отдельных трассах вполне ощутимо тормозить.

Вот вам итог и нарисовался. Destruction Derby для своего времени была на порядок более сильной адреналиновой вещью, нежели современный Smash Up Derby. Продолжатель дел славных оказался слаб, ему не по силам нести славное знамя разрушительных гонок. Вполне заурядная вещица, призванная еще раз доказать, что прошлые игры и их современные клоны – это, как говорится, две большие разницы.

На кольцевых трассах каждые десять секунд машины встают в противоположную движению сторону





Владимир Чаплыгин

Успеть любой ценой

FourFourTwo: Touchline Passion (442: Формула победы)

Жанр	Спортивный менеджер
Издатель	CI Games, "Бука" http://www.sci.co.uk, http://www.buka.ru
Разработчик	Bubball http://www.bubball.com
Требуется	Pentium II 350, 128 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium III 550, 256 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://fourfourtwo.bubball.com
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.4

Время освоения: до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется



Soccer Manager (Футбольный менеджер 2003)

Жанр	Спортивный менеджер
Издатель	JoWooD Productions, "Руссобит-М" http://www.jowood.com
Разработчик	Heart-line http://www.heart-line.de
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://soccermanager.jowood.com
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 5.3

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Довольно часто в соседних разделах журнала можно наблюдать картину, когда в преддверии релиза какого-то многообещающего проекта, осознавая свою слабость, конкурирующие производители схожих по жанру игр кровь из носа стараются выпустить свои продукты ранее выхода титана. Среди шутеров от первого лица и стратегий в реальном времени это давно стало нормой. Но я бы никогда не подумал, что подобное может произойти в мире относительно малопопулярного жанра спортивных менеджеров. До отправки в печать финальной версии Championship Manager 4 остались считанные дни. И что мы видим? Продукты, заранее вчистую проигрывающие этому произведению, уже лежат на прилавках магазинов! Оно и понятно, здесь действуют простые законы рынка - если опоздаешь, то останешься с носом.



Дамочка, не волнуйтесь. С Дмитрием все будет в порядке

Soccer Manager и FourFourTwo: Touchline Passion (обе игры уже вышли в локализованной версии) относятся как раз к такой категории: непритязательные, серенькие, без заявок на какой-то большой успех, способные утолить голод людей, истосковавшихся по футбольным менеджерам. Сейчас они являются раками на безрыбье, типичными калифами на час. Впрочем, даже это утверждение является спорным...

Команда молодости нашей

Пожалуй, самое главное достоинство FourFourTwo: Touchline Passion - это богатство доступных режимов игры. В разделе Classic в сезоне 1981/82 вам доверяют взять под свое крыло любую команду и поручают за двадцать лет добиться максимально высоких результатов. В режиме Legends собрано двадцать лучших клубов, находящихся на пике своей формы. В Challenge вы выполняете роль своеобразного спасателя, призванного решить за определенный срок то или иное задание. Последние два режима - Career и Freeplay. В первом вы стартуете с самых низов и в случае удачного исхода дел меняете клубы, постепенно поднимаясь к вершине славы; во втором - попросту выбираете любую понравившуюся команду и варитесь в котле местного чемпионата.

В Soccer Manager в этом плане все очень просто. Никаких лиг мечты нет, есть только первенства Англии, Франции, Германии, Голландии, Италии, Португалии, Шотландии и, наконец, Испании. Но сразу же после загрузки меню управления командой нас ждет главное разочарование. Оказывается, издатель игры JoWooD Productions купил лицензию, дающее право использовать лишь названия клубов, а вот заплатить денежку организации FIFPro компания почему-то не захотела, поэтому разработчиков пришлось старательно придумывать замены реально существующим футболистам. Причем сделали они это не как в малобюджетных приставочных спортивных аркадах (заменят одну две буквы, но так, чтобы за фамилией угадывался прототип), а на совесть - знакомых лиц не видать.

Делай деньги!

Творение молодой команды Bubball обладает довольно неплохой моделью построения экономического мира. До уровня Total Club Manager она не дотягивает, но это еще не значит, что она плоха. По пятибальной системе ей следует поставить твердую четверку. Разработчики с особым усердием подошли к формированию источников клубной кассы. Тут вам прибыль за удачно состоявшиеся трансферы, и за

грамотную систему продажи билетов, и от клубных магазинов, и даже от так называемых организаций общепита, расположившихся на территории родного стадиона. В число расходов входит выплата футболистам зарплаты и обещанных премиальных, наем тренеров, а также различные строительные работы.

В Soccer Manager экономическая сторона усечена до предела. В дебет надлежит занести доходы от продажи билетов (выполнено это довольно коряво, даже нет разделения стадиона по секторам) и прав на телетрансляции, плюс от рекламы на щитах и футболках. Кредит же в основном составляют банковские займы.

Тактика

В FourFourTwo: Touchline Passion тренировочный процесс выполнен простенько и со вкусом. У каждого футболиста за плечами находится 8 характеризующих его показателей. При желании даже самые слабые стороны игрока можно подтянуть до вполне приемлемых кондиций. Для этого надо передвинуть на желаемое расстояние и четко зафиксировать необходимый ползунок. Если вы его не заблокируете, то после того, как вы похимичите над остальным ползунками он предательски сползет на первоначальную позицию. Согласитесь, так действовать намного проще, чем лезть в меню персональной подготовки футболиста и самостоятельно прописывать ему на неделю специальный график тренировок. Игра особым богатством тактических систем не располагает. Впрочем, это легко исправляется. Поле условно поделено на 25 зон, куда разрешается по своему усмотрению поставить одного члена вашей команды, хоть и защитника на позицию нападающего. Вдобавок, на одного футболиста дозволено повесить до пяти индивидуальных заданий.

Управление командой в Soccer Manager и вовсе не блещет. Разработчики считают, что даже футболисты-звезды, несмотря на свои умопомрачительные способности, с собой на поле из своего арсенала навыков берут только три, а оставшиеся, наверное, оставляют в раздевалке. Еще один курьезный момент - тренировка. Оказывается, если нанять тренера, то за обещанный гонорар он подтягивает все характеристики независимо от того, кто является его учеником: способный талант или ленивый бездарь. В итоге получается, что за кругленькую сумму игроки довольно средненькой команды в кратчайшие сроки вырастают в мастеров экстра-класса. Лишь бы в кассе деньги водились. Не знаю как нам, но мне такая система видится абсолютно абсурдной.

2x45

Вот мы с вами и подобрались непосредственно к футбольным матчам. Разработчики FourFourTwo: Touchline Passion предлагают посмотреть основные перипетии либо в хромающем на обе ноги 3D-исполнении, либо при помощи двухмерного изображения (здесь все как обычно: текстовые сообщения, пара неброских схем и тактико-технические показатели). В Soccer Manager трансляция матча целиком и полностью позаимствована из вышедшего почти полтора года назад менеджера Director of Football. Спрайтовые футболисты живенько гоняют пятнистый шарик (назвать этот объект мячом у меня язык не поворачивается) по сухим травянистым квадратикам в хорошую походу, а когда время игры приходится на ливень - по взрыхленному бутсами огороду.

В общем, в обеих играх графическая составляющая смотрится либо сильно недоработанной, либо пусть и милой, но уже давно устаревшей. Что касается интерфейса, то это единственный компонент, в котором Soccer Manager превзошел веер нерассортированных меню своего конкурента. Впрочем, раздача плюсов детищу Heart-line на этом заканчивается, дальше идут сплошные ляпы. Например, как вам понравится определять главного бомбардира клуба не легким щелчком мыши на специальное меню, а путем просмотра профайлов каждого члена команды по отдельности? Не статистика, а тихий ужас.

Свисток на перерыв

Подводя итог этого своеобразного противостояния двух не ловящих звезд с неба футбольных менеджеров можно смело утверждать, что желаемого успеха добились лишь разработчики FourFourTwo: Touchline Passion. Они все сделали как и планировали - выпустили добротный середнячок до появления четвертого Championship Manager. Soccer Manager даже на фоне детища Bubball смотрится крайне невыразительно, а местами даже убого. В следующий раз аналитикам издательской компании JoWooD Productions стоит держать в уме не только дату выхода титана, но и всех остальных футбольных менеджеров. Иначе повторится ны-

Двадцатка легендарных клубов по мнению компании Bubball:

- Ajax;
- B Dortmund;
- B Munich;
- Barcelona;
- Benfica;
- Chelsea 70/74;
- Feyenoord;
- Glasgow C;
- Juventus;
- Liverpool;
- Malmo;
- Manchester U;
- Marseille;
- Milan AC;
- Milan Inter;
- Nottingham F;
- PSG 93/96;
- R Madrid;
- S Bucharest;
- Valencia


Выбираем стиль игры команды


Шесть баллов одному из лучших полузащитников испанского чемпионата? Гнать таких оценщиков из Bubball в шею


Самый лучший игрок - вратарь. У него 5 звездочек из шести возможных

Между прочим...

В FourFourTwo: Touchline Passion представлены первенства следующих футбольных держав: английские премьер-лига, первый, второй, третий дивизион и конференция; шотландская премьер и первая лига; итальянские серии A и B; первый и второй дивизион первенства Франции; первая и вторая немецкая бундеслига; премьер и вторая лига чемпионата Испании; KPN Eredivisie и врой дивизион Голландии; первый и второй португальский дивизион, а также Jupiler League и второй дивизион Бельгии. Итого ровно 9 стран и 21 футбольная лига.



Нам Солнца не надо, нам Diablo светит!

Кшаду

Жанр	RPG
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Master Creating http://www.master-creating.com
Дата выхода	Конец 2003 года
Сайт игры	http://www.restricted-area.net/
Смотри на диске	Скриншоты



Ах! Нас всех ждет чудо! И не уговаривайте меня, я все равно не изменю своего мнения. Да, я знаю, что вы все любите Диаблу. Или терпеть ее не можете. Или совершенно к ней равнодушны. Но это не имеет ровным счетом никакого значения. Можете поступить со своим отношением к близзардской нечистой силе как... Ах, nevermind, мои дорогие, nevermind, поступайте, как знаете. Мне недосуг забивать голову различной чепухой! Хочется думать о чем-нибудь высоком, верить во что-нибудь прекрасное и искренне надеяться на лучшее. И я теперь знаю, как это все будет называться: Restricted Area!

Diablo+Cyberpunk=?

Мне бы ни в коем случае не хотелось своими неумеренными восторгами заранее настроить вас на скептическое отношение к игре, разрабатываемой немецкой фирмой Master Creating. Поэтому если кому-то покажется, что я перегнул палку с этими ахами, то готов перед ними извиниться. Вот так: “Извините меня! Ну, пожалуйста! Я больше никогда-никогда не буду ахать! Честное-пречестное!”

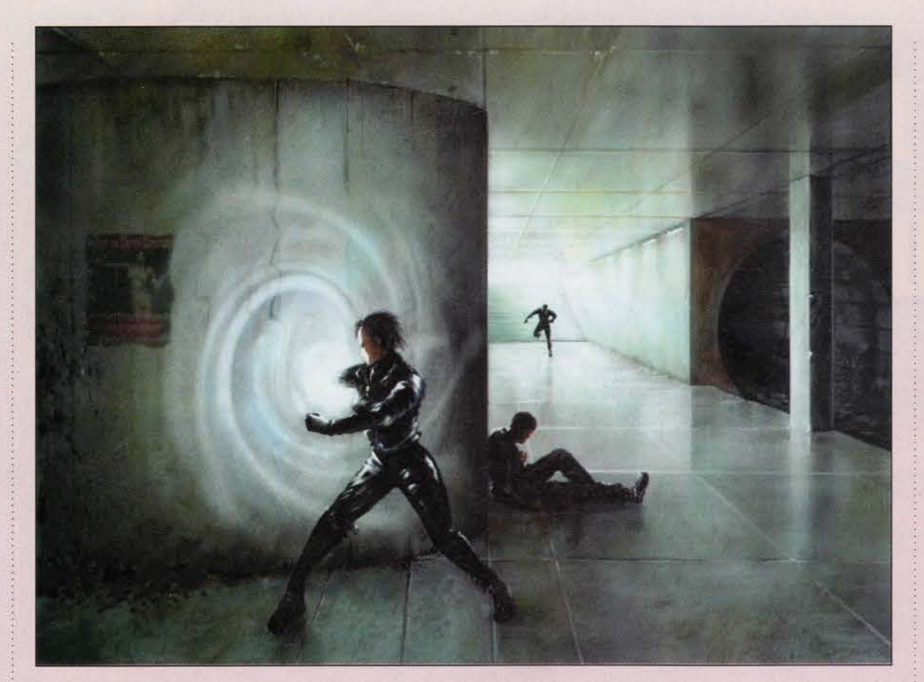
Надеюсь, все недовольные удовлетворены, и можно продолжить. Ах, несравненнейшие мои, представьте себе Диаблу по миру киберпанка! Согласитесь, в этом, определенно, присутствует толика безумия, но, как справедливо отмечал великий Нильс Бор, достаточно ли идея безумна, чтобы быть гениальной? На мой взгляд, идея безумна достаточно. Другой вопрос, что получится с ее воплощением. И дать ответ на него пока не представляется никакой возможности, а посему не буду и пытаться. А поведаю лучше вам о том, какие еще идеи бродят в головах гамбургских игровых дел мастеров.

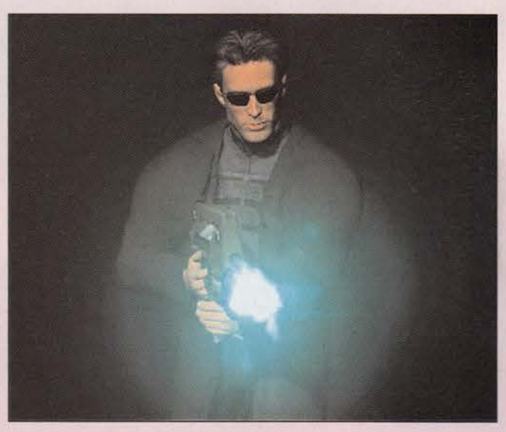
Начну с самого главного – с чего все началось. Команда разработчиков игры представляет собой группу людей, в которых слились воедино две страсти – любовь к Диабле и к pen'n'paper RPG по сеттингам, относящимся к мирам “dark future”: Shadowrun и Cyberpunk2020. Неудивительно, что в один из (вполне возможно) прекрасных дней им захотелось создать нечто, объединяющее в себе оба предмета их горячей привязанности. Желание оказалось подкреплено соответствующими возможностями, и родился проект. Прелестная история, не правда ли? Из моих самых любимых, а ведь и недели не прошло с тех пор, как я о ней узнал. Забавно.

Далее разработчики подумали о том, о чем не подумать было никак нельзя: а чем будет богато их будущее творение. И вот что удумали. Мир будущего весьма неоднозначен. Изумительные достижения научно-технического прогресса соседствуют в нем с серьезными социальными проблемами. В частности, все города слились в один, и над ним и днем, и ночью стоит смог. Кошмар! Миром правят мегакорпорации, и интересуют их исключительно деньги; правительства же просто-напросто отсутствуют. Ужас! Все остальные земли, не занятые Городом, превращены в пустоши, и населены различными мутантами. Бедненькие! От жизни такой мутанты очень недолюбливают нормальных людей, и коли встречают их, то обязательно убивают. Явление, надо сказать, обычное. Я уже где-то о нем слышал. Если и вы слышали, то мне вдвойне приятно.

А вот еще одна прелестная подробность! Помимо мутантов, в пустынных землях вздымают свои башни крепости. Построены они как раз мегакорпорация-







ми, хранящими в них за семью замками и семью печатями свои технологические секреты, до коих исключительно падки конкуренты. Негодяи! За теми же замками и печатями (о количестве врать не буду – не знаю) разработчики игры хранят подробности ее сюжета. Ой, как же это?! А ведь вроде бы милые ребята. Впрочем, имеют право. И не будьте такими буками!

Красота в киберпространстве

Уж коли счастья в мире нет,
И про сюжет совсем не ясно,
То все равно грустить не след.
Грустить – оно всегда напрасно.

Не плачьте, драгоценнейшие мои! Я сию же минуту продолжу свое повествование о замечательной игрушке Restricted Area, которая в настоящий момент разрабатывается гамбургской фирмой Master Creating. Итак, в игре предполагается наличие четырех классов. Только ради бога не пугайтесь! Вспомните Диаблу, - и вы поймете, что не так все и страшно!

Первым из классов у меня на очереди Weapon Expert, презабавнейший тип. Дело в том, что очереди – его прямая специальность. Согласитесь, любопытное совпадение. Любому классу полагается какой-то набор навыков. Так вот, среди навыков описываемого Эксперта вы обнаружите такие, как Прицеливание, Перезарядка, Критические Попадания. Словом, все, что так или иначе связано с огнестрельным оружием и его более продвинутыми потомками.

Сколько бы не твердили, что война – не женское дело, но все равно именно красоте полагается спасать мир, и никуда от этого факта не денешься. Народ из Master Creating страусам не уподоблялся и отнесся к ситуации с пониманием. Потому следующий класс – Техспециалист – доверили девушке. Насколько сия особа мила, сказать не могу, лично познакомиться пока не довелось. Но умна определенно: при случае сможет сотворить себе персонального робота-телохранителя или отремонтировать сломанное оборудование. Но коньком ее будут операции в киберпространстве. И это правильно.

PSI-мастер им и останется. Сможет этот фантастический парень творить всякие чудеса исключительно за счет силы своей воли: лечить, парализовать, делать себя невидимым и даже телепортироваться. Замечательный человек, что и говорить.

Ну и, наконец, Мастер Боевых Искусств (сиречь специалист по ближнему бою). Тоже интересная личность. С голой шашкой – и на танки. Такое под силу не каждому, а только очень немногим. Одним из таких немногих он и будет. Для того чтобы шашка все же прошла в дамки, необходимы соответствующие навыки: уклонение, бой двумя клинками, прыжок, бег, регенерация. Вообще же навыков будет по пятнадцать для каждого класса и еще пятнадцать общих. Замечательно! Не находите?

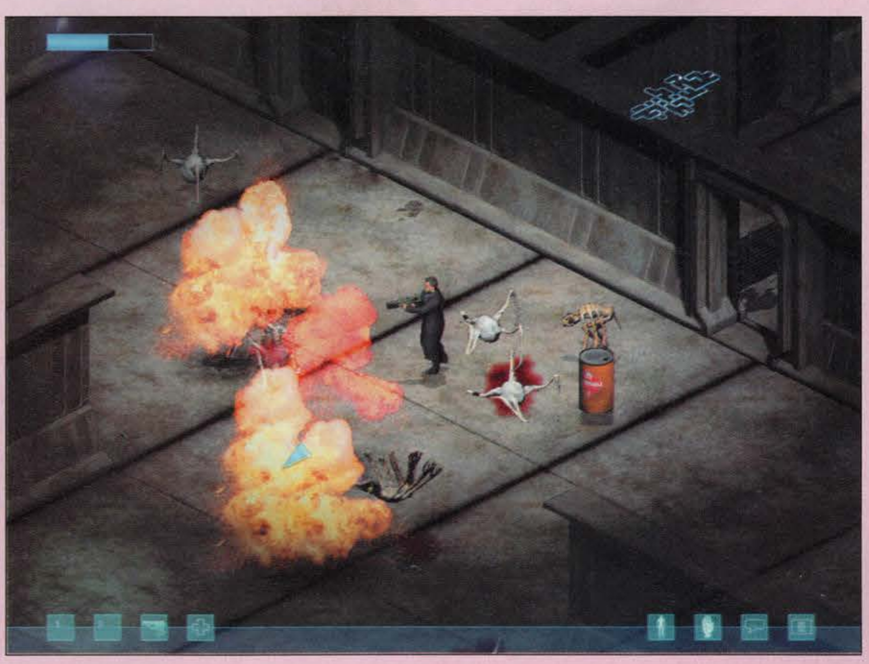
Минус С++

Что ж, богатыри и богатырши могут идти отдыхать. У них впереди столько подвигов. Пожалейте их! А я вам за это что-то еще расскажу. В игре будет оружие. Если вы об этом не догадались сами, то сейчас уже поздно. Оружие будет разное (пистолеты, шотганы, лазеры, плазмаганы и набор столовых инструментов для Мастера Боевых Искусств). И к тому же ко многим его видам предусмотрены всевозможные полезные устройства (например, оптические прицелы). Само собой, плох тот киберпанк, который не мечтает об имплантантах. Мечты обязательно сбудутся. Как же без этого.

Ох, притомился я. Когда много надежд, то такое бывает. Но я продолжу, только недолго. Да и осталось-то, в принципе, всего ничего. Сказать, что в игре будет очень много квестов. И что графический движок программируется не на С++, а на Ассемблере, и потому окажется исключительно продвинутым, красивым и быстрым. К примеру, обещают модели персонажей и NPC в сто раз более детализированные, чем в Dungeon Siege.

Ой! А не врут ли? Как вы думаете? Да и ладно, пусть врут. Я – человек доверчивый. Меня всякий обмануть может. Одним больше, одним меньше – какая разница. Главное, что я вас не обманываю. Вы об этом помните. И при случае замолвите словечко. Вдруг доведется? И я о вас не забуду. Честное-пречестное!

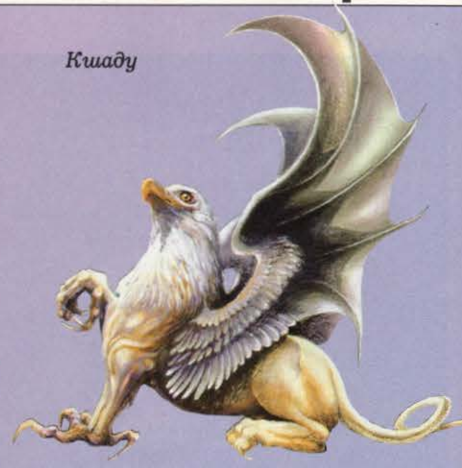




Златогорье 2

Кшаду

А будут ли златыми горы?



Жанр	RPG
Издатель	"Руссобит-М" http://www.russobit-m.ru
Разработчик	Burut Creative Team http://www.burut.ru
Дата выхода	Май 2003 года
Сайт игры	http://www.goldenland-rpg.com/goldenland.php
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1513.html
Смотри на диске	Скриншоты, концепт-арт

Великое дело - репутация. И в то же время странное. Иногда достаточно создать один шедевр, чтобы прослыть гением, а далее можно всю жизнь клепать сиквелы к "Курочке Рябе". Скажут, что умер так до конца и не понятым современниками, но все равно гением. Иногда же состряпаешь глупость... И доказывай потом последующими трудовыми подвигами, что это не огонь параноидальной бездарности горит в твоих глазах, а совсем наоборот - светится искра божьего дара.

Можете обозвать меня склеротиком, очернителем или даже русофобом, но я дам вам любые честные слова, кислотой въевшиеся в извилины головного мозга еще со времен жизни при развитом социализме, что не помню, о чем шла речь в первом "Златогорье". И ни единого слепка с деталей ее игрового процесса в моей памяти тоже не сохранилось. Оказывается, в ней был пошаговый бой! Я недавно прочел об этом на официальном сайте GoldenLand (она же "Златогорье 2"), находящейся в данный момент в разработке. Вот так сюрприз! А ведь проходил игру. Абсолютно точно, что проходил. Единственной звездой на девственно черном небосводе моих воспоминаний сияют спрайты, отрисованные графическим движком, возвышенности имени Запасов Форта Нокс. Звездочка, впрочем, так себе. Осколок китайской гирлянды на ее фоне смотрелся бы зенитным прожектором.

Но дело прошлое. А кто его помянет, того лишить зарплаты за квартал, оштрафовав сперва на пару сотен МРОТ. И пусть нахал доволен будет тем, что поступили с ним не очень строго, ибо преемница почти что на подходе. И потому пришла пора нам попытаться заглянуть в грядущее, чтобы понять, чего же ждать на этот раз.

По долинам и по взгорьям

Если мы взглянем на функцию времени и пространства, соответствующую "Златогорью 2", то увидим, что первая координата сместилась на несколько сотен лет в будущее, тогда как вторая осталась практически без изменений. Разве что несколько увеличились ее окрестности. Означает это лишь то, что сцена ожидающего нас действа весьма прибавила в квадратных единицах расстояния. Географически она представляет собой территорию четырех стран: собственно Златогорья, Марвии, Турберна и Альберии.

Первая есть рассадник разумного, доброго и вечного. Великие герои прошлого aka Велемир&Велена спровоцировали этот процесс, одолев когда-то Драх-Шу - субъекта во всех отношениях неприятного. За что теперь, спустя века, приобрели в глазах потомков статус, практически идентичный божественному. Светлые боги, издревле покровительствующие стране, не взревновали и не лишили население ее своей поддержки. В связи с чем народ просил им передать отдельное спасибо.

Уж коли жить, равняясь на героев, то надо быть достойным их во всем. На практике данный принцип вылился в готовность к труду и обороне в любой отдельно взятый промежуток времени.

Черта весьма похвальная, тут спорить просто глупо,
Тем более что впереди грядут большие испытанья.
И ГТО им будет очень кстати,
Пока же мирный труд - их главное занятье.

Страна вторая - Марвия - лежит к юго-востоку. Пустыня - основная местная достопримечательность, потому верблюды и караваны везде, куда ни кинешь взор. Марвия является империей, и населению ее торговля свойственна, как рыбе жабры. Своим богатством в прошлые года страна обязана тому, что проходил здесь путь торговый меж Златогорьем и Турберном. Но лет пятьсот назад возник конфликт со Златогорьем, что привело к подрыву благосостоянья, и экономика сейчас совсем не та, какой была когда-то до конфликта.

В горах марвийских проживают гмурры.
Народ сей ростом невелик,
Зато зело искусен в ремесле,
Особенно в металлообработке.

Коль посмотреть на юг от Златогорья, то можно обнаружить горы, за коими лежит Турберн. Мы говорим Турберн - подразумеваем горы. Слова столь же верны, сколь и правдивы. В истории страны





основную роль играли и играют кланы. Когда-то вождь сильнейшего из них соседей покорил и заложил основу государства.

С тех пор правители приходят и уходят,
Но все по-прежнему определяют кланы.
Хотя и существуют "анархисты",
Желающие изменить такой порядок.

Народ Турберна славен ремеслом. А кузнецам его нет равных в целом мире. Клинки и топоры работы местной заслуженною пользуются славой средь тех, кто знает толк в искусстве ратном. Однако сталь весьма вредна желудку, и потому врачи рекомендуют употреблять ее как можно реже. А лучше исключить из рациона. Увы, земля Турберна скудна на иные дары природы. Вот почему торговля крайне важна для местных жителей.

И, наконец, четвертая страна - Альберия. Лежит она на севере от Златогорья, живут в ней последовательницы культа Альвы-воительницы - амазонки. Климат Альберии суров, как и суровы ее обитательницы. Живут они по принципу "Кто сильнее, тот и прав". А возможно, что и по принципу "Сила есть - ума не надо".

С цивилизацией у амазонок плохо,
И почему, наверное, понятно.
Иных же слов я говорить не буду
И с географией на этом распрощаюсь.

Об уникальности и колорите

Игровой процесс "Златогорья 2" обещает быть крайне насыщенным всевозможными положительными качествами. Тут и более двухсот уникальных локаций, и более тысячи колоритных персонажей, и около двухсот уникально-колоритных монстров, вооруженных колоритно-уникальным AI. Каждый. А всего у противников будет более пятисот опять же уникальных типов поведения. Согласитесь, это очень много. Еще больше в игре предполагается в-очередной-раз-уникальных предметов - более двух тысяч. А вот свойства у многих из предметов будут специальными (всего более восьмисот таковых). И хорошо. Ибо разнообразие.

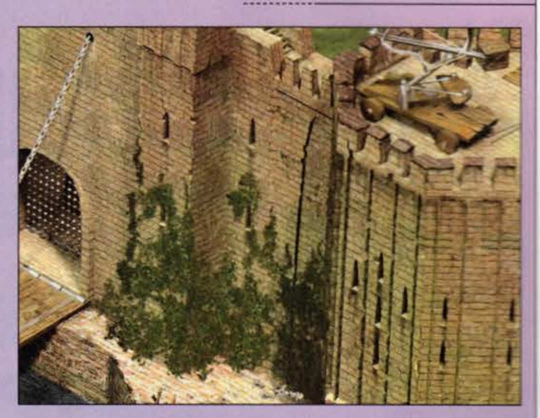
Сюжет теперь стал полностью нелинейным. Большинство игровых конфликтов и иных событий можно будет разрешать несколькими способами. Разрешением же займется партия под вашим (подозреваю, что и моим) руководством. В состав партии войдут наиболее достойные представители народов игрового мира во главе с самым достойным, почетное право создать которого получит каждый играющий. Остальные достойные присоединятся позже.

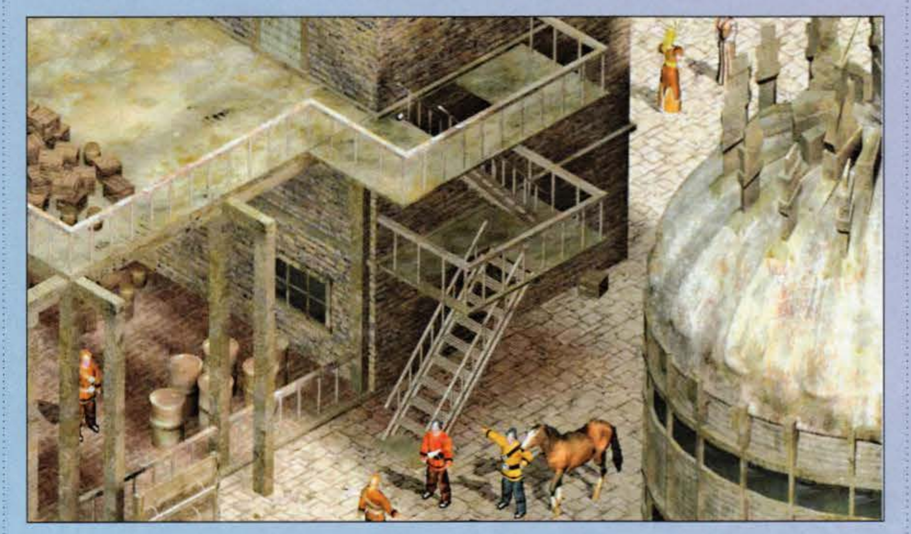
Основных достоинств у достойнейшего будет семь: Сила, Ловкость, Телосложение, Наблюдательность, Интеллект, Мудрость и Удача. Согласен, напоминают об игре Fallout. Но под Луной ничто не ново, как известно. Одной "не-новостью" лишь станет больше. Бояться этого не стоит.

Помимо достоинств достойнейшего и нелинейности сюжета, внимания заслуживает и пошаговый бой, столь мне не запомнившийся по первой игре. Что, если честно, странно, ибо являюсь большим поклонником. Но стоп. Ни слова более. Иначе неизбежна кара, самим же и назначенная за воспоминанья.

Бой обещают очень славный.
В нем будет множество различных ухищрений.
И, в том числе, прицельные удары.

Из интересностей иных достойно упоминанья разнообразие моделей поведенья и факторов великое число, влияющих на отношение к герою тех, кто может встретиться ему во время приключений. К примеру, говорится, что стражник, встав с утра не с той ноги, вполне способен выместить свое плохое настроенье на ком-нибудь и даже на герое. Такие вот чувствительные гады. Протагонист тоже способен повлиять своими поступками на то, что люди будут о нем думать.





Убьешь невинного - пойдет молва дурная.
И теплоты в сердцах тогда не жди.

Ну и так далее.

Весьма важна для обитателей игры магия. Всего существует шесть магических школ, в каждой из которых - более двадцати заклинаний. Вот эти школы: Magic of Shadows - вызов различных подкреплений; Magic of Nature - лечение и прочее такое; Magic of Gods - магия, дарованная богами; Magic of Elements - я думаю, и так понятно; Magic of Light - боевая магия добра; Magic of Dark до добра не доведет.

Еще из любопытного хочу упомянуть возможность создавать предметы, что могут очень сильно пригодиться в последующих подвигах великих. Число предметов, разрешенных к созиданью, не ограничено ничем. Так говорится. Я лишь повторяю.

Короче, очень много обещают.
Так принято.
Не стоит удивляться.

На практике же всякое бывает. Порой от обещаний остается такое, что словами не напишешь. Приличий рамки не позволят. Но это не значит, что в случае со "Златогорьем" номер два все так и будет. Вот я, к примеру, буду жить надеждой на лучшее. И вам того желаю.



U.E.O.A.I

Из Сибири - с любовью

Жанр	Adventure
Издатель	Microids http://www.microids.com
Разрабатчик	Microids http://www.microids.com
Дата выхода	Октябрь 2003 года
Сайт игры	http://www.syberia.info
Смотри на диске	Скриншоты

В прошлом году жанру адвентюр изрядно везло: сначала симпатичная Runaway, под конец года - Post Mortem, отрада любителей загадочных детективов и темных ритуалов старины. И, конечно, великолепная Syberia. Там было все то, за что мы любим старые добрые адвентюры: запоминающиеся и харизматичные герои, сюрреалистичный, но до крайности живой и самодостаточный мир, логичные паззлы, захватывающий, оригинальный сюжет, и, самое главное - гениальная дизайнерская работа мэтра Бенуа Сокаля. Игра могла огорчить только одним: решительным и беспардонным образом она заканчивалась на самом интересном месте. Как только благодарный игрок пускал скупую мужскую (можно, конечно, и обильную женскую, мужской шовинизм у нас не в почете) слезу, созерцая трогательную сцену единения Ганса и Кейт, Syberia цинично обрывалась, хитро помахивая перед носом раздосадованного любителя приключений финальными титрами.

Не нужно быть нечеловечески прозорливым чтобы сообразить: продолжение не за горами. А как иначе, если, при трезвом взгляде на игру можно было придти к единственному правильному в этой ситуации выводу: пока еще нас только заманивали, дав посмотреть только на маленький кусочек замечательной истории. Хотя лично я, почти год назад, работая над статьей об игре, писал, что история игры самодостаточна, и продолжения, скорее всего, не будет. Ошибался - бывает. Виной тому было состояние светлой грусти, которое оставляла после себя Syberia. Грусть прошла, и мы снова жаждем приключений. Что ж, продолжение - следует.

Итак, чем же нас порадует сиквел лучшей адвентюры прошлого года? История Кейт и Ганса, а также, несомненно, Оскара, продолжит свой размеренный бег, и закончится именно там, где ей полагается заканчиваться - в таинственной земле Syberia, где до сих пор живы и здравствуют гигантские мамонты.

Кейт понемногу забросит неутомимый сотовый телефон: продвигаясь все дальше и дальше на север, она, очевидно, и думать забудет о далеком и призрачном деловом мире, в котором она жила до встречи с Гансом. Кроме того, в далеких мифических северных странах нет операторов сотовой связи. Собственно, в обширных телефонных разговорах, раскрывающих нам характер Кейт, никакой необходимости больше и нет. Самым интересным действующим лицом грядущей игры будет Ганс, странную нам, нормальным жителям 21-го века, сущность которого Кейт будет постигать через обширные беседы.

Кроме Ганса в разряд собеседников Кейт попадет еще очень большое количество различного народа, что тоже будет являться уникальной особенностью второй части Syberia. Как вы помните (вы же помните, правда? Правда?), ранее Кейт встречалась с людьми, и использовала их исключительно в прикладном ключе - достать вещицу, поспрашивать о том, о сем. Да и людей-то, если говорить откровенно, в оригинальной игре было маловато: большинство локаций в игре выглядели откровенно опустевшими и безлюдными. По обещаниям Microids, вторая часть игры будет на порядок более густонаселенной.

Понятно, что не только в постоянном общении с разными личностями будет проходить путешествие Кейт. Чтобы нам не было скучно, авторы день и ночь, не покладая рук, карандашей и планшетов, придумывают и рисуют новые города, городишки, пейзажи и прочие достопримечательности, через которые будет пролегать маршрут путешественников по дороге в таинственную страну Syberia. Никаких конкретных фактов, впрочем, разработчики сообщать не желают - речь ведь идет не о технических достижениях, а о полете фантазии, в которой у Сокаля и Microids недостатка явно не наблюдается. Можно поверить им на слово.



Обо всем понемногу

Собственно, так и есть - Syberia 2 уже находится в разработке, гениальный Бенуа Сокаль раздает направо и налево многозначительные комментарии и дает интервью ведущим игрожурналистам земного шара, делая это в особенной, присущей ему манере. Сразу видно талантливого и правильного человека.

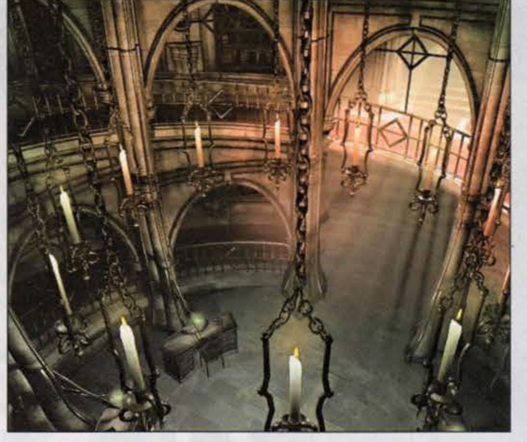
Впрочем, одно название все-таки просочилось наружу - это городок Romansbourg, по наблюдениям очевидцев - приятное местечко, напоминающее Valadilene из первой части игры, но отстроенный в более готическом стиле. Различные автоматоны прилагаются.

Им, автоматонам, а также прочей машинерии, в Syberia 2 будет также отведено несколько больше места, нежели в первой части. Что, в общем-то, неудивительно, ведь нормальный мир, каким его знала Кейт, остался далеко позади, и чем дальше они продвинутся в своем путешествии, тем более необычный и диковинный мир будет открываться их взорам. Не удивлюсь, если где-нибудь там, вдалеке, их ожидает медный автоматон-мамонт на паровом ходу...

В довершение ко всему авторы обещают внести в игру больше действия, action, если говорить на канадском наречии. За рассудок (и, чего уж греха таить - физическую целостность) авторов беспокоиться не стоит - никаких аркадных вставок, одним упоминанием которых мы сейчас вполне можем навлечь на себя гнев всех известных богов. Просто вторая часть игры, в отличие от первой, в которой внимание игрока поровну распределялось между наблюдением за душевными метаниями Кейт и жизнеописанием Ганса Воралберга, будет уже настоящим приключением. Неизведанные страны и забытые континенты вовсю ожидают прибытия банды сумасбродных искателей приключений с автоматизированным флегматиком Оскаром в качестве машиниста.

Графические изыски

Конечно же, Syberia 2 будет выглядеть гораздо симпатичнее предшественницы, если это только вообще возможно. Тут и мелкие косметические доработки вроде большего количества различной анимации, которая, как известно, привносит изрядное количество жизни в статичные декорации, погодные эффекты, в нужные моменты нагоняющие тоску, а в другие нужные моменты - вселяющие оптимизм. Кроме того, нельзя забывать, что Кейт, Ганс и Оскар совершают путешествие в одно из самых холодных мест на земном шаре - снег будет постоянно напоминать нам об этом, иногда просто спокойно падая и создавая неповторимую атмосферу бесконечной зимы, а иногда превращаясь в метель. Кейт сотоварищи ни в коем случае не должны забывать, что они путешественники, и, практически, первопроходцы.





Комментарий Ивана Жилина

Все-таки при всех плюсах адвентюр шестого поколения, адвентюр, вытаскивающих себя из болота за косицу, подобно Мюнху и Гаузену, они чрезмерно голливудизировались. Да, не скрою, и раньше это было, и началось еще в чистые и непорочные текстовые времена, когда древо познания графического интерфейса еще стояло нетронутым, но, тем не менее, все заходит слишком далеко. И "Сибирь", увы, не исключение. Честно говоря, финал показался мне чрезмерно слезодавильным, но, по крайней мере, он обрывался на полуслове, что хорошо. Если в конце неглавные герои еще живы и не идет противного дождя, то ситуацию может спасти только недосказанность и неоконченность. Но, каковы бы не были причины, а наше механическое пианино доиграет свою пьесу. Я почти на 100 процентов уверен в качестве будущей Syberia 2, но магию завершенности она разрушит. Как, скажем, вторая "Матрица" разрушит магию первой. И то, что все так и было задумано с самого начала, ничего не меняет.

Впрочем, мы же все равно пойдем смотреть "Матрицу", ведь верно? Не послать ли магию завершенности лесом?

Несмотря на то, что внешний вид оригинальной игры был практически идеальным, Syberia 2 будет снабжена еще более продвинутым движком. Главное его отличие - игра света и тени. Программисты из Microids день и ночь трудятся в монреальских застенках, чтобы успеть сделать Syberia 2 самой красивой адвентюрой we have ever seen. Пока Бенуа Сокаль рисует сотни набросков и скетчей, изображающих различную steampunk'овую машинерию, Microids учат движок игры рисовать оптически правильные тени и реалистичные эффекты от различного освещения.

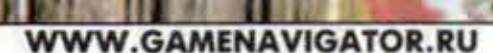


В свое оправдание они демонстрируют игрожурналистам небольшую демку, в которой Кейт при помощи двух свечей отбрасывает такие тени, что оные журналисты от неожиданности роняют на пол нижние челюсти.

Сомнения - отбросить

Единственное, в чем уже сейчас никоим образом не получается сомневаться, это в том, что продолжение Syberia будет в высшей степени достойной игрой. Ведь люди, делающие эту игру, по-настоящему любят свое детище (например, читать интервью с Сокалем - очень приятное занятие, они разительно отличаются от всей пафосной ерунды, которую постоянно рассказывают разработчики игр довольным журналистам). Да и задумывалась Syberia как одна игра, а была разделена на две части просто потому, что авторы переусердствовали, и сделали слишком хорошую игру, уже дойдя до середины повествования. Вторая половина будет не хуже, не сомневайтесь.





Двенадцать стульев

Анна Щеглова

По следам Великого комбинатора



Жанр	Квест
Издатель	Buka Entertainment http://www.buka.ru
Разработчик	"Сатурн+"
Требуется	Celeron 300, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Celeron 400, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.buka.ru/game/Game_407.htm
Смотри на диске	Скриншоты,

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■
Звук и музыка	■■■■
Сюжетная линия	■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■

Рейтинг 5.0

Время освоения: 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Если б Остап узнал, что он играет такие мудреные партии, он крайне бы удивился
И.Ильф, Е.Петров

Человеку свойственно желание извлечь из хорошей идеи максимум выгоды. В самом деле, не пропадать же добру, когда и деньги сами в руки просятся, и выдумывать что-нибудь кардинально новое не нужно. Поэтому мы не удивляемся, когда по мотивам хорошей книжки снимается кино. А если и фильм оказывается удачным, то грех не воспользоваться столь заманчивыми обстоятельствами и не сделать компьютерную игру.

Дайте мне точку опоры

Вряд ли кто-нибудь удивился, когда по мотивам бессмертного произведения товарищей Ильфа и Петрова был снят фильм, а потом, еще один и еще. Из романа "12 стульев" просто бьет неиссякающий фонтан замечательных идей, шуток и замысловатых жизненных ситуаций. Вот и решились наши разработчики и издатели отрелизить игру, не меняя даже названия; а что: коротко и понятно, красота! В каком жанре? Можно, конечно, представить себе Остапа Бендера, кромсающего дюжину стульев бензопилой, или Кису Воробьянинова, строящего планы вложения капитала, вырученного от продажи драгоценностей. Но подобное не было бы воистину русской игрой, поскольку ниша "самых русских игр" прочно занята руссоквестами. Самый подходящий жанр для подобной игрушки.

В уездном городе N...

Заставочный ролик стилизован под старый фильм: нам представляют Ипполита Матвеевича и описывают городок Н., зачитывая отрывки из первой главы "12 стульев". Собственно, так авторы игры будут начинать действия в каждой новой локации.

Главные герои очень стараются подражать образам, созданным Ильфом и Петровым. Киса Воробьянинов не упускает возможности подчеркнуть свое аристократическое происхождение, ругает все, что ему не нравится, а, при встрече с людьми, в которых он заинтересован, становится делано вежлив. Комбинатор



Историческое знакомство

Чемодан у героев один на двоих и то - невидимый

остается хитрым жуликом и авантюристом. Игрок может управлять обоими героями одновременно, причем все действия проще выполнять Бендером: его находчивость значительно выше, чем у Ипполита Матвеевича; Киса же берет на себя ведение интеллигентных диалогов. Но лидером парочки всегда остается Остап.

Изначально мы знакомимся только с Кисой, и лишь на следующем уровне образуется дуэт, и герои начинают действовать сообща. Однако в определенные моменты им приходится разлучаться, чтобы обеспечить успех выполнения конкретной операции.

В поисках изюминки

От обилия шуток игра прямо-таки разрывается по швам: обыгрываются ключевые моменты книги плюс собственные идеи разработчиков. Но для квеста не так важно количество, как качество, а с ним у игры проблемы.

В "12 стульях" можно без опасений совершать любые действия, необратимых последствий не наступает, а игроку как максимум придется повторить какою-нибудь незамысловатую операцию. Поэтому в диалогах не обязательно стремиться к особой вежливости и корректности, старательно подбирая фразы. Паззлы не блещут сложностью: все, что можно поднять - нужно поднять; осматривать же и изучать окружающие предметы без особой на то надоб-



Сейчас прольется чья-то кровь. А мы здесь, конечно же, обсолютно не при чем

ности не требуется. Суперсложные ситуации игроку не грозят, но запастись настойчивостью ему понадобится.

К примеру, перед отъездом из уездного городка Ипполиту Матвеевичу требуется взять жидкость для окраски волос "Титаник", вылить ее в чернильницу, обмакнуть перо и заполнить некий бланк. "Ну, это просто",- скажите вы. Как бы не так! Время от времени, герои отказываются выполнять команды, так что потребуется проявить упорство и много-много раз щелкать на объекте.

Революция не свершилась

Что же за игра перед нами? Перед нами куски действительно замечательного романа, присоединенные друг к другу при помощи самого, что ни на есть стандартного русского квеста. Все хорошее в этой игре перекочевало в нее из книги, а все, что не из книги...

Результат, скорее всего, будет таков: игрок загорится желанием еще разок перечитать "12 стульев". И это будет самое верное решение, реализацией которого я и советую заняться не после, а вместо просиживания за игрой. Оригинал всегда лучше бледной и неполной копии.

Комментарий Ивана Жилина

Два руссоквеста за номер - это перебор. Пойду переквалифицироваться в управдомы.

Юрий Пашолок

У богини на посылках

Жанр	RPG
Издатель	"1С", Bethesdo Softworks http://www.1c.ru, http://www.bethsoft.com
Разработчик	Bethesdo Softworks http://www.bethsoft.com
Требуется	Pentium-III 500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.elderscrolls.com
Смотри на диске	Скриншоты

add-on

Благодаря тому, что Bethesda Softworks вместе с Elder Scrolls III: Morrowind выпустила мощный редактор, народные умельцы получили возможность делать практически все, что пожелаешь, вплоть до собственных игр. Количество вышедших дополнений (или, если быть более точным, плагинов) к лучшей RPG прошлого года буквально зашкаливает, тут уже идет счет не на сотни, а на тысячи работ.

Собственно, и сами разработчики время от времени выкладывали на сайте игры небольшие дополнения. Даже Elder Scrolls III: Tribunal, продолжение Morrowind, на проверку оказался плагином, точнее, плагинищем, ибо занимает на диске около трехсот мегабайт (редкий любительский плагин превышает в "весе" несколько Mb).

Не спать!

Как и любой другой плагин, Tribunal не заставляет начинать игру сначала, к аддону можно приступить, предварительно набрав весьма высокий уровень. В моем случае это было невозможно: сэйвы английского Morrowind оказались несовместимы с локализированной игрой. Учитывая, сколько мне пришлось потратить времени на прокачку героя, я уже приготовился к тому, что на пару-тройку недель исчезну из реального мира, но... Всего за сутки мой персонаж достиг шестнадцатого уровня, еще через три дня я достиг того же результата, которого раньше добивался неделями.

Дело тут далеко не в продуманной системе прокачки, более того, откровенным манчкинизмом я практически не пользовался. Причиной резкого скачка в развитии стала доступность немалых денежных средств, о подобных суммах на первых уровнях оригинального Morrowind'а можно было лишь мечтать. Как оказалось, деньги на развитие персонажа подбрасывают наемные убийцы, которые с завидной периодичностью будут пытаться прикончить вас во время отдыха в какой-нибудь глухомани. Благо, экипированы они по первому классу: убиваем, лутим, продаем, получаем золотишко. В то же время не стоит забывать и об осторожности, ведь чем выше ваш уровень, тем опаснее киллеры, на определенном этапе с ними можно и не справиться.

Дважды Нереварин

Разумеется, убийцы из Темного Братства являются лишь прелюдией, настоящее действие Tribunal начинается в Морнхолде, столице Морровинда. Даже если вы уже являетесь Неваринoм, в Морнхольде это практически ничего не значит, то есть репутацию придется зарабатывать практически заново. Еще веселее выглядит ситуация с Альмалексией, одной из богинь Трибунала, по совместительству бывшей жены Неревара, коим воплощением вы являетесь. По идее, она должна была сразу узнать в игроке утраченную половину; тем не менее, "божественный склероз" не прекращается вплоть до выполнения ряда квестов.



Местные правдорубы


Фэнтезийный индастриэл

Вообще, Морнхолд оказался гораздо богаче на события любого из городов оригинального Morrowind. NPC, дающих всевозможные квесты, просто уйма, да и сами задания отличаются оригинальностью, чего стоит роль в постановке одного из местных театров. Сам же город является лишь надводной частью айсберга, главной новостью стало появление по-настоящему огромных донжонов (напомню, что небольшие подземелья были одним из серьезных недостатков Morrowind). И пусть вас не смущает, что подземелья поделены на кучу небольших кусков - обитающие в них враги попортят вам немало крови. Особняком стоит Заводной Город, куда вас посылает Альмалексия: гномичьи города по сравнению с этим местом просто отдыхают, я бы не удивился, если в одном из сундуков обнаружился крупнокалиберный пулемет.

Между прочим...

Пожалуй, самым большим недостатком Morrowind оказалось то, что разработчики лишили игрока возможности купить собственный дом. Неудивительно, что каждый второй плагин, выпускаемый народными умельцами, с переменным успехом восполняет сей недостаток.


Дежавю. Интересно, сколько экспы дадут с Дьяблы?

Tribunal рассчитан, прежде всего, на персонажей высокого уровня. Даже на тридцать пятом уровне моему воину пришлось совсем несладко, подземелья я посещал лишь в случае необходимости. Тут не о прокачке думаешь, хорошо уже, что жив остался. С Заводным Городом все еще веселее, там не работает магия, в результате лечиться приходится лишь с помощью эликсиров. Одним словом, легкой жизни не будет.

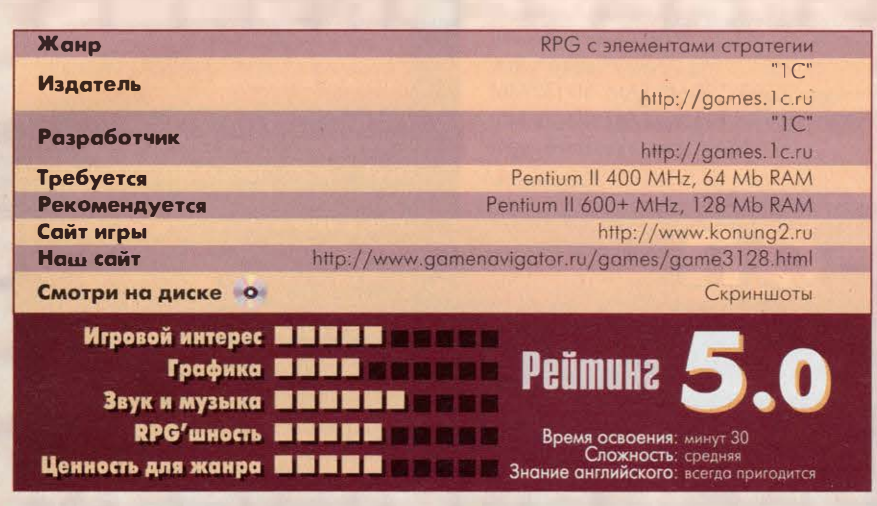
Продолжение банкета

Как правило, на всевозможных адд-онах большинство разработчиков откровенно халтурят. К счастью, в случае с Tribunal этого не произошло; более того, по ряду параметров дополнение превзошло оригинальную игру. Жаль лишь, что адд-он получился коротким (разумеется, по сравнению с Morrowind), впрочем, вскоре должно появиться новое дополнение, которое продлит общение с игрой еще на неделю.

Князь 2: Кровь титанов

BIB The Tall

Новая песня о главном



Жанр	RPG с элементами стратегии
Издатель	"1С" http://games.1c.ru
Разработчик	"1С" http://games.1c.ru
Требуется	Pentium II 400 MHz, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 600+ MHz, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.konung2.ru
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game3128.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
RPG'шность
Ценность для жанра

Рейтинг 5.0

Время освоения: минут 30
Сложность: средняя
Знание английского: всегда пригодится

Иногда бывает и так. Игра обрастает фанатами, которые начинают мечтать на форуме "А что было бы, если бы разработчики сделали то-то и то-то..." И так увлекаются самим процессом, что фантазии постепенно перерастают в требования типа "Дайте нам продолжение. И чтобы все было круче, девки погрудастее, а борщ понаваристей". И самое удивительное - они добиваются своего.

Девчонки получились действительно классными (фанаты! Теперь требуйте что-то вроде Konung Nude Beach Volleyball с теми же подружками). Правда, глаз радуется при взгляде на заставку; когда же девочки прорисовываются на движке, то их с трудом можно отличить от окружающих мужиков. Если вообще можно. Но о графике чуть позже.

Сюжет второй части ненавязчиво вырисовывается из финала первой. Владелец супербраслета "Владыка", повелитель Лесной страны замыслил уничтожить все волшебные вещи в своих владениях, чтобы никто-никто не смог составить ему какой-либо конкуренции. Его подчиненные начали истреблять волхвов и "поющие" предметы, попутно разоряя селения. В общем, много народу невинного полегло. Тогда партизаны-волхвы умудрились вызвать дух мужика по имени Ар, который поведал о том, что с напастью могут совладать потомки титанов.

Это нечто

С самого начала нужно помнить, что перед нами некая, не вполне понятная ролевая система, отличная от всего виденного нами ранее. Отыграв игру полностью на среднем уровне сложности, я так и не разобрался до тонкостей в ее устройстве. При этом в джевельном комплекте с игрой не поставляется никакой документации за исключением куцего текстового файла с описанием управляющих клавиш. Определенное преимущество получат те, кто баловался когда-то первым "конунгом", хотя и для них заготовлена масса сюрпризов.

Движок игры... Сами понимаете, он и во времена первой части не казался выдающимся, сейчас же эту графику можно назвать... Никакая графика, короче. Хотя... морды энписей симпатичные, прорисовка предметов в инвентори тоже сойдет. Какие-либо прозрачности перекрывающей обзор флоры не предусмотрены, правда, упавшие за деревьями предметы можно найти мышкой "на ощупь".

Начинается все, как и положено в лучших домах, с генерации героя. Сначала нужно выбрать полуфабрикат - одного из шести титанидов. Отличаются они не только полом, но и набором начальных скиллов. Плюс имеется определенный пул поинтов для первичного повышения умений. Сейчас мне представляется, что наиболее критичными являются знахарство и харизма. Чем выше первое - тем чаще и результативнее вы сможете восстанавливать хитпоинты всех членов вашей партии. Ведь на одних лечилках-выпивках далеко не уедешь. Высокая харизма поможет присоединить к вам ораву энписей, без которой на продвинутом этапе игры делать будет нечего.

Методом тыка

С самого начала мы знаем то, чего не знает повелитель Лесной страны: главный плохиш смертен. Осталось до него добраться. Игра устроена так, что для этого понадобится побывать во множестве локаций. А ведь в самом начале карта покрыта



Бой с респавнящимися скелетонами



Эту кучу рунных камней я собрал в результате успешного выполнения квеста

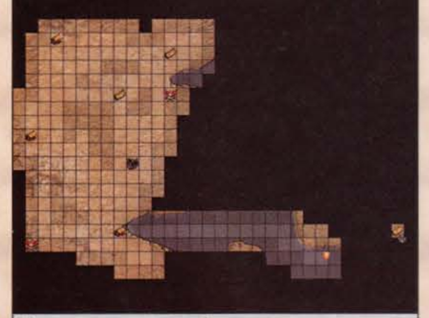


Схватка в случайной локации

стратегическим туманом, и, даже если ваша группа пройдет по клетке с важным элементом игры, вы его в этом тумане не разглядите. Чтобы новая деревня или, скажем, капище появились на карте, нужна словесная наводка, которую могут выдать NPC, чаще всего - торговцы.

Вскоре после начала игры в процессе применения универсального метода тыка выясняются ее особенности:

- персонаж слаб и немощен, зато шустрый, как электровеник. Т.е. во время любой схватки в начале игры его, скорее всего, порешат, зато он может убежать от любого монстра, чем часто придется пользоваться;
- основная экспа для главного персонажа поступает от выполнения всевозможных квестов, поглощения достаточно концентрированной жидкости в синих колбочках и поедания красных яблок. Причем квестовая экспа почему-то не распределяется между членами группы, а полностью отдается главному перцу;
- в игре нет респавна монстров. Хорошо еще, что они не переводятся в случайных локациях, причем их крутость зависит от географического положения ареала обитания. Вы также не найдете одиноких монстров, все они держатся стаями от трех и больше особей;
- миникарта отсутствует как класс, все соседние с ключевыми локациями территории нужно искать опять-таки тыком, в местах перехода курсор приобретает специфическую форму;
- нет полноты информации. Например, вам неизвестно, сколько персов вы сможете взять в свой отряд с текущим показателем харизмы (а ведь в экране генерации этот показатель присутствовал!). Иногда персонаж подвергается проклятию типа "сглаз", в результате которого у него почему-то пропадает ловкость... Восстановиться можно при встрече с волхвом, хотя в одной из игр мой главный перс внезапно остался с нулевой ловкостью, которая так и не восстановилась. Пришлось поднимать ее после получения очередных уровней;
- при повышении опыта и набора нового уровня за счет синей вышивки (ядосодержащей) на определенное время исчезает возможность распределить вновь полученные поинты по скиллам. Причем это не баг, но, как оказалось, фича;
- нет возможности организовать толпу ваших подчиненных в какой-либо боевой порядок;
- игра не позволяет нанимать некоторых наемников женского полу. Ходят слухи, что причина кроется в банальной ревности. Но в этом случае можно было бы ее как-то явно обозначить. А так - наемница говорит, что готова пойти за тем, кто больше платит, а моя атаманша вдруг заявляет, что ей помощники не нужны. Бред. При этом количество наемно-присоединяемых товарищей в игре ограничено, и если их убивают, то на их место не респавнятся новые;
- местами попытки разработчиков придать игре реалистичность выглядят просто забавно. Например, вы можете во время схватки отдать приказ наемнику провести ремонт оружия и снаряжения. Схватка при этом замирает секунд на десять, во время которых якобы выполняется работа. После чего все возвращаются к драке. Да и сама эта, за уши притянутая, пауза кажется нелепой;
- прокрутка предметов в ленте инвентори не зациклена. Во время пребывания в магазине нет доступа к кукле, поэтому невозможно сравнить экипированное снаряжение с тем, что предлагает продавец. Причем для осуществления торговых операций критично наличие только основного персонажа, все остальные могут находиться хоть на краю локации - все равно находящиеся у них вещи можно будет продать, а взамен прикупить для них новые. Да и обычный обмен предметами в группе доступен на любом расстоянии. В том числе и во время схватки. Очень удобно обмениваться бутылькамилечилками с теми, кто находится под ударом. Такое вот читерство получается;
- отравленный монстр - мертвый монстр. Степень отравления не снижается со временем. Этим особенно удобно пользоваться для освобождения захваченных прихвостнями повелителя деревень (если группа все еще немощна) и на завершающей стадии игры, где группе преграждают путь стационарные твари растительного происхождения. Отравляете ядом приличной концентрации один колчан стрел у лучшего в партии стрелка, его хватит на всю местную флору;
- если концентрация лечащей жидкости больше, чем нужно для лечения, то после ее использования остаток остается у игрока.


Карта, мы на корабле плывем по очередной наводке

Спойлер

Поселения - основной источник денег для партии. Попадать под ваше влияние они будут в зависимости от: а) личности главного героя; б) показателя харизмы; в) выполненных квестов. Докажете невиновность оговоренного NPC - деревня ваша; уничтожите отряд повелителя, высадившийся неподалеку, - еще одна деревня ваша. И т.д. Чем лучше жизнь в поселке и чем выше управленческое умение главного героя, тем большую дань вы сможете окучить.

После набора определенной суммы покупаете корабль и выходите в мореокиян. Там на вас будут нападать другие корабли, а в луте вы будете обнаруживать карты, на которых нанесены новые поселки. Потом спасете главного волхва, получите координаты капища, где вас ждет засада. Отколошматите засаду - в добыче окажется пропуск на летающий остров повелителя (у которого всего-то тринадцатый уровень). Там ему и смерть.

Как вы уже поняли - последние два абзаца представляют собой полный гайд.



Драка в самом разгаре... А не заняться ли нам ремонтом оружия?


Зачистка деревни от слуг Повелителя



С тела верховного палача берем шар - телепортатор на Летающий Остров


Травим стрелами травку



Фиг с ней, с графикой

Прекращаю разбор полетов. Пришло время перевести дух и сделать резюме. Так вот, самое главное - во второго "Князя" вполне можно играть. Как приноровишься к интерфейсу и попривыкнешь к графике, неудобства отползают на второй план. Медленно, но отползают. Не мешайте им.

Правда, чуток обидно, что толком не проработана стратегическая подоплека игры. Я бы с удовольствием понаблюдал со стороны, как это мои деревни отражают атаки бойцов повелителя. А то гложут сомнения, ведь наемников не хватает, чтобы расставить их во всех деревнях на вакантные посты и при этом сохранить боеспособную группу, которая может противостоять мобильным подразделениям противника.

Стоп, я же уже прекратил разбор.

Так вот, стратегическая составляющая в RPG - уже большая редкость. А за то, что при применении концентрированной выпивки у игрока сохраняется ее остаток, разработчикам можно памятник ставить. Мне всегда было обидно расходовать какие-то суперценные лечилки на относительно пустяковые раны, а в "Князе 2" этот момент учтен. И еще, когда благодаря прокачанной команде ваш герой перестает быть мальчиком (или девочкой) для битья и наступает заслуженное, вами же выпестованное ощущение оверпауэра... Когда из гонимой жертвы превращаешься в охотника - уже ради этого мига стоит играть.

Комментарий Ивана Жилина

Я ни на что не надеюсь, кроме того, что никаких продолжений этой чудовищной дилогии не будет никогда. Потому что дальше этого от нуля на координатной прямой стоят только русские квесты, сползающие в минус бесконечность. Я не понимаю, как ТАКОЕ можно выпустить после NWN и Divine Divinity, да что там, даже первая серия этого опус-ляпсуса выглядела куда симпатичнее в свое время. И не только в свое, кстати. До меня не доходит, как можно, второй раз наступая на те же грабли, писать убогие диалоги. Мне не доступно, почему сюжет банально слионерен с Diablo II, то есть доступно, но такой уровень наглости меня просто поражает. Я не понимаю, почему двуручные мечи носят в одной руке. Я не понимаю, почему куцый и неработающий стратегический элемент второй раз подряд выдают за новое слово в. Я вообще мало что понимаю в нашей нарождающейся игровой индустрии, и, кажется, скоро вообще перестану соображать что к чему.

Я знаю одно. Наши братья-славяне, например, поляки, тоже страдают детскими болезнями молодого и растущего организма. Тем не менее (если брать тех же поляков), Another War играбелен, а Grom просто хорош. В то же время на территории одной шестой части суши пока не было выпущено ни одной ролевой игры, сравнимой с хотя бы этими двумя примерами. То, что никто не делает из этой ситуации выводов, меня поражает.

И, наконец, сейчас не такое безрыбье с играми вообще и с RPG в частности, чтобы заставлять себя играть в ЭТО. Я бы и рад отпустить неудобства на второй план, но они упорно остались на первом. Боюсь, причем, что если бы они и отступили, первый план мог просто сиротливо опустеть.

И напоследок: эй, одинэсовцы, могу я надеяться, что при создании "Князя 3" кто-то все-таки прислушается к моим замечаниям?


И этот пацан 13 уровня при двух охранниках мне еще чего-то вякает...

Глокая куздра

Владимир ВЕСЕЛОВ

"Я знаю, что вы не любите русские квесты, но они очень нравятся женщинам и детям".
Мариночка Белобородова

Жанр	Квест
Издатель	"Магномедиа" http://www.magnamedia.ru
Разработчик	Streka-Graphics http://www.streka-graphics.ru
Требуется	Pentium II 533, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.magnomedia.ru/praducts/vlyapli
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■■■■
Сюжетная линия ■■■■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■■■

Рейтинг 5.0

Время освоения: от 5 до 10 мигнут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

В среде, так сказать, профессионалов русский квест действительно не пользуется любовью. С чьей-то легкой руки (то ли ехидного Жилина, то ли чуть менее ехидного Зубра) даже пошло гулять определение "Русский квест, бессмысленный и беспощадный". Поэтому мне как-то даже стыдно признаться, что лично я люблю этот весьма специфический жанр. В свое время с большим удовольствием прошел "Петьку", "Ржевского", с чуть меньшим удовольствием "Штырлица". Но вот этот квест с типично русским названием "Вляпли!" поставил меня в тупик. Однако стоял я там не долго, пораскинув мозгами, пришел к выводу, что это вовсе и не русский квест.

Сначала определимся, что же это за поджанр такой, "русский квест"? На мой взгляд, это такая игра, которая никогда и ни под каким видом не может быть продана на западе. Дело тут не в качестве, а в том, что тамошние игроки просто не поймут и не оценят игру, тут нужен наш российский, как нынче принято говорить, менталитет. Возьмем, к примеру, ПиВИЧ. В этой игре была масса юмора на тему нашего недавнего прошлого, в ней едко высмеивались мифы и штампы только что закончившейся советской эпохи. В этом был весь юмор игры, понятный нам и непонятный (или малопонятный) "им". Что касается "Ржевского", то тут весь юмор крутился вокруг с детства каждому известной фигуры бравого, но туповатого поручика. Опять таки, чтобы понять и оценить этот юмор нужно родиться и вырасти в России или, как теперь говорят, в ближнем зарубежье.

Теперь, разобравшись с феноменом русского квеста, обратимся к нашему пациенту.

Комментарий Ивана Жилина

Вообще говоря - см. выше, а так могу сказать, что фуфло редкое.

Ищем юмор

Героем игры у нас является тинэйджер. Подчеркиваю, не подросток, а именно тинэйджер, потому как никаких национальных признаков у него нет, он вполне может быть жителем России, но точно так же может быть американцем, французом или скандинавом. Впрочем, может он быть и американкой, француженкой или шведкой - разобрать мальчик это или девочка не так-то


А вот тут совершенно точно нужно смеяться

просто. Собственно мы в редакции сначала посчитали его девочкой (две косички, рыжий парик, топик с голым пупком), однако, взглянув на коробку от игры, узнали, что зовут его Гошей.

Я думаю понятно, что квест с таким интернациональным, где-то даже бесполым героем никак нельзя отнести к русским квестам. Точно так же и юмор игры является интернациональным.

Тут нужно уточнить, сам я особого юмора в игре не нашел, но подозреваю, что он есть. Наверняка ужимки, которыми герои сопровождают неверные действия игрока, должны у кого-то вызывать смех. Вполне возможно, что и ситуации, в которые попадает игрок, смешны. Сам я всего этого не вижу, но это мои проблемы. Однако хочу заметить, что русский квест это скорее комедия характеров, а не комедия положений.

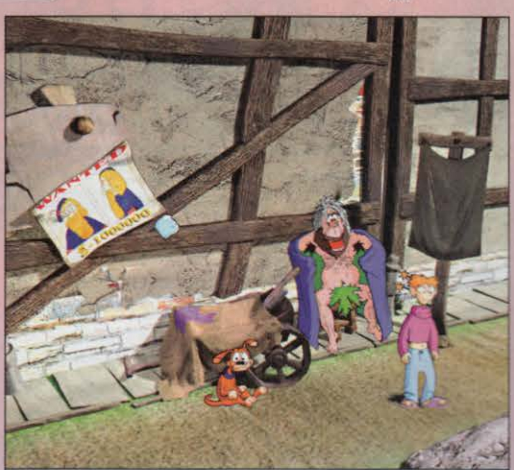
Ищем интерес

Теперь возьмем загадки и головоломки. Во многих случаях они совершенно неочевидны, например на одном из экранов нужно использовать лавку, чтобы проникнуть в следующую локацию, причем в этой следующей локации лавка вам опять понадобится. Но далеко не всем хватит мозгов во второй раз кликнуть на уже использованном предмете. Или эпизод в бане, где нужно накинуть полотенце на голову бреющегося мужика, чтобы он располосовал его на две части. Короче, в большинстве локаций приходится просто кликать каждым предметом снаряжения на каждом персонаже или предмете обстановки.

Имеется и пиксельхантинг, причем в изощренной форме. Например, самый первый доступный для взятия предмет (бутылка) лежит вплотную к мужику, на котором тоже можно кликать (безрезультатно). А единственная удачная находка (музыкальная загадка) работает не на всех компьютерах. Если у вас нет звуковой карты (используется звуковой выход интегрированной материнской платы), никакой музыки вы не услышите. Правда, разработчики честно предупреждают, что для работы игры нужна SB-совместимая звуковая карта, но как-то от этого не легче.

Резюме

Подведем итоги. Вполне возможно, что этот квест тоже понравится женщинам и детям, но я бы не стал на этом основании называть его русским квестом.



Наверное, это юмор

Emperor

Пишем Interactive Fiction [часть 3]

(Продолжение. Начало в предыдущем номере)



Вопросы создания NPC

Прошло свыше двух десятилетий с того славного момента, когда первая IF свалилась на головы ни о чем не подозревающим игрокам, и с того времени NPC - "актеры" - "компьютерные персонажи" нисколько не улучшились. Конечно, мы пришли к множеству различных аспектов взаимодействия NPC с главным героем и с окружающим миром. Но по-прежнему игроки жалуются, что NPC не похожи на реальных людей.

Как и литература, игры IF - о людях. Ваш персонаж должен взаимодействовать не только с игрой, но и с другими персонажами в ней. "В узком смысле это означает встречу "лицом к лицу" и поверхностное общение. В более широком это уже называется общество" (Дж. Кевин Уилсон). Попытайтесь ввести концепцию общества в вашу игру. В нем могут быть всего три человека, но иногда и трое - уже толпа, поэтому попробуйте создать между ними интерактивные взаимодействия.

Вы можете не разрабатывать всех NPC сразу до начала работы над игрой, но нужно выделить важнейших NPC, которые будут играть главные роли в вашей IF наряду с основным персонажем - они помогут вам развивать сюжет.

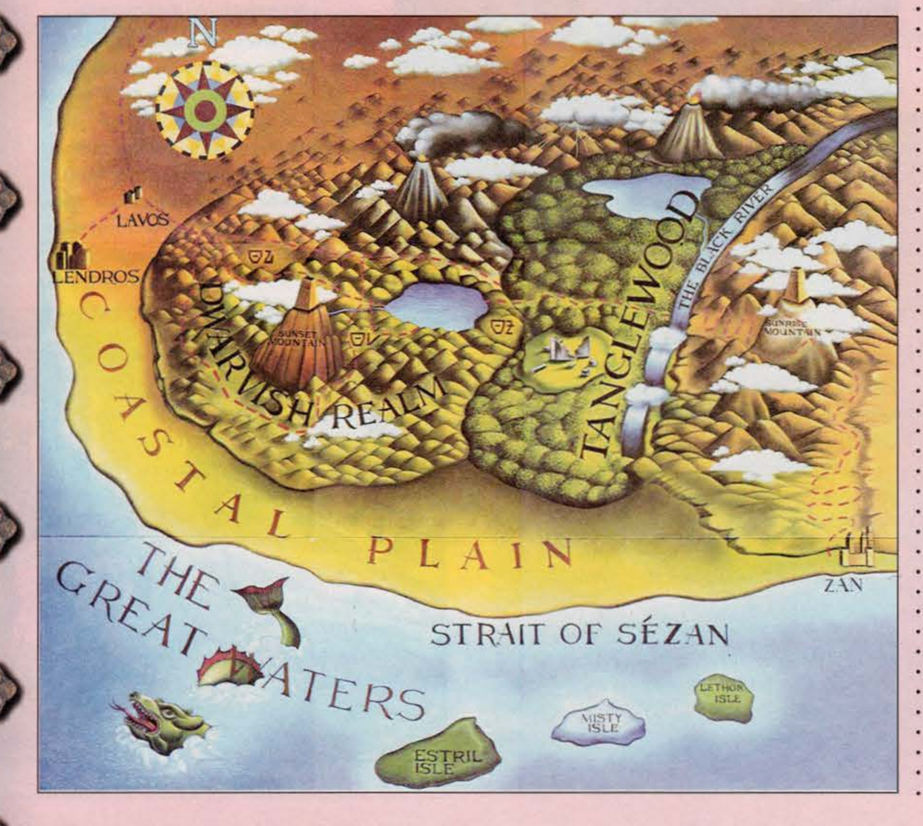
Одна из основных проблем в работе над NPC - это сложившиеся стереотипы. Посмотрите на то, как NPC чаще всего используются в приключенческих играх и текстовых квестах. Они - препятствия, которые герой должен преодолеть. У монаха есть предмет, который нужен игроку, или он не дает игроку пройти, или он обладает необходимой информацией, или он способен решить за игрока паззл в соседней комнате и важно убедить его сделать это. Другими словами, он - паззл, который предстоит решить. В этом, разумеется, нет ничего плохого, но это означает, что я буду ожидать такого поведения от всех NPC. Это становится аксиомой: дерни за рычаг - решится паззл. Нельзя ожидать от игрока того, что он будет получать удовольствие от общения с NPC, если он пытается понять, какой паззл хранит в себе этот персонаж.

Общение

В обществе осуществляются три основных вида деятельности - общение, торговля и конфликты. Общение в вашей игре может быть сколь угодно сложным. Разные платформы предлагают разные способы подачи общения с персонажами. Из стандартных подходов можно выделить:

1. Текстовый ввод

Игрок вводит команды типа "спросить дьявола об аде" или "рассказать кошке о резиновых стельках". Такой подход очень трудоемок, но он позволяет запрограммировать сотни различных "кодовых слов", на которые будет реагировать NPC. Соответственно, чем больше тем для разговора, тем полнее иллюзия реальности персонажа игры.



2. Менюшный фразовый ввод, прямая речь

Игроку предлагается меню из отдельных фраз, построенных и внесенных в игру автором заранее. Фразы идут в прямой речи:

а) Привет!

б) Где здесь туалет?

в) Дайте мне свой номер телефона.

Такой подход позволяет внести эмоциональный окрас в фразы героя. Автор может внести в такое меню несколько вопросов на одну тему, но звучащих с разным настроением. Каждая из фраз могла бы вызывать отдельную реакцию. Недостаток - игроку предоставляется малое количество тем для разговора. Есть возможность сделать их больше (в этом случае темы "раскрываются" и разветвляются, подобно дереву, предлагая новый перечень вопросов), но это уже дело конкретной игры и предпочтений автора.

3. Менюшный фразовый ввод, косвенная речь

Игроку предлагается опять же меню из вопросов, только поставленных в виде:

а) спросить кошку о мышке;

б) спросить кошку о собаке;

в) рассказать кошке о резиновых стельках.

4. Комбинированный стиль

Этот стиль использовался в игре "Pytho's Mask" (Inform). Игрок, затевая разговор, может текстовым вводом выбрать тему для разговора. В результате появляется меню из возможных реплик по этой теме. В любой момент игрок может сменить тему, получив новый набор реплик. К примеру:

> поговорить с жабой

Что говорим?

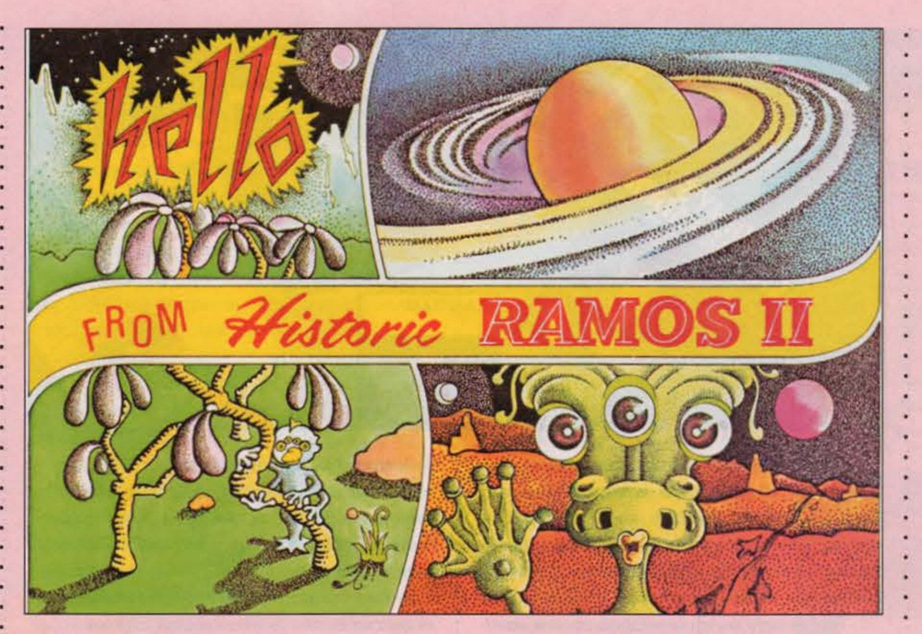
1) Привет, жаба

2) Здравствуйте, Ваше Жабье Высочество

3) (промолчать)

> 1

"Привет, жаба!"



"И тебе здорово, коли не шутишь."

Что говорим?

1) Какое милое у Вас болото!

2) Фу, ну и вонь тут стоит.

3) Как поживают Ваши головастики?

4) Наверное, тут очень красиво по ночам...

> тема "стрела"

Что говорим?

1) Жаба, тут стрела моя не пролетала?

2) Дорогая жаба, не заметили ли Вы здесь деревянную стрелу? Это наша семейная реликвия, и мне не хотелось бы ее потерять.

> 1

"Жаба, тут стрела моя не пролетала?"

"Поцелуешь - скажу."

Что говорим?

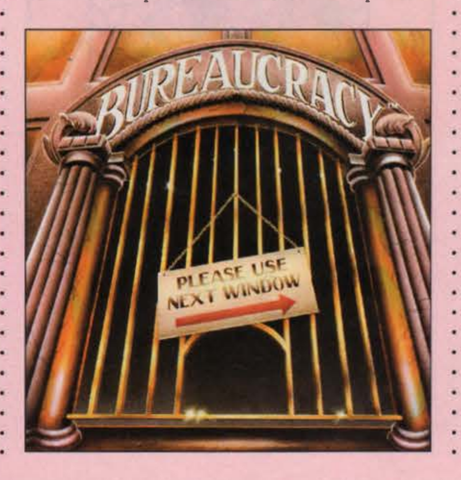
1) Да чего уж там! Выходи за меня, красавица!

2) Ну вот еще!

3) Лучше я домой пойду.

Комбинированный подход трудно воплотить в жизнь из-за его сложности. Однако он предлагает гибкую систему общения с NPC.

Каждый NPC, с которым игроку предстоит общаться, должен иметь свой характер, от которого будет зависеть, как пройдет разговор. К примеру, с агрессивным NPC игрок должен быть настороже и не перечить ему, иначе дело дойдет до драки.



Лишь в немногих играх использовался прием общения одного NPC с другим. А ведь это могло бы послужить прекрасной темой для отдельного "необязательного пути" ("квеста") или средством решения паззла, да и просто развить и сделать интереснее игровой мир.

Речь

Форма подачи речи тоже может повлиять на восприятие персонажей игры. Авторы используют речь, чтобы показать воздействие характеристик персонажа на ход игры и его действия в ней, а также в качестве способа выдачи подсказок игроку.

Вы можете выбрать один из трех способов вывода речи на экран.

Первый - литературный:

"Отведай яблока!" - прошипел змей в самое ухо Еве.

Второй - драматический:

Змей: Отведай яблока!

Есть еще и третий способ, не очень интересный: "Змей предложил Еве яблоко", где косвенной речью рассказчика подается речь персонажей.

Акцент или особые свойства речи могут послужить для выделения различных персонажей в вашей игре.

Торговля

Торговля часто является средством формирования и решения паззлов. Предметами, которые игрок выменивает у NPC, могут быть золото, информация или что-нибудь еще. Как происходит процесс торговли в реальном мире? Один отдает деньги и получает за это товар. Другой отдает товар и получает за это деньги. Возможен и натуральный обмен - оба обмениваются необходимыми товарами. В вашей игре все может происходить подобным образом. Вы можете внести в нее денежную систему - рубли, копейки, марки, пфенниги, доллары, центы - или можете организовать прямой бартер между NPC и главным персонажем. Определите приоритеты NPC. Тот, кто живет в пустыне, захочет иметь воду, а не золото.

Конфликты

Конфликты бывают внутренние и внешние. Внутренние помогают игроку узнать что-нибудь об NPC. Скажем, игрок видит, что NPC пытается бросить курить. Это может послужить хорошим началом для паззла, в котором игрок сможет помочь NPC сделать это. Эмоции NPC, их слова и действия могут помочь игроку увидеть внутренний мир обитателей вашего мира. Он увидит, что ваши персонажи живут собственной жизнью.

Внешние конфликты являются скорее средством мотивации, движущей силой NPC на пути к решению проблем. Дайте своим персонажам множество эмоциональных взаимоотношений с другими персонажами сюжета, ведь никто не живет в изоляции. Так ваш гном может ненавидеть тролля под мостом. Инженер на научной станции может быть влюблен в лаборантку исследовательского отдела. Помимо того, что эти конфликты являются отличными мотивами для паззлов, они еще и вносят свой вклад в атмосферу вашей игры.

Одушевление

Личность ваших NPC можно определить по-разному. Автор может придумать для каждого коротенькую историю его жизни, его внешность. Или он может заложить параметры характера в цифровые характеристики, как в ролевых играх, и изменять их в течение игры. Эти атрибуты влияют на то, что NPC делает и говорит, как он взаимодействует с миром. Это не значит, что изначально "плохой" человек должен быть "плохим" в течение всей игры. Это значит, что, выбрав направление для развития персонажа, придерживайтесь его и не давайте "актеру выходить из роли" без причины. Как отмечают писатели, будет неплохо, если в злодеях проявится какая-нибудь хорошая черта, а идеальные персонажи будут не всегда идеальны (см. ниже раздел "Интерактивность и NPC").

Просто сам факт, что NPC является демоном, не оправдывает игрока, если тот примется незамедлительно атаковать бедного демона при первом же появлении. Аналогично то, что циклоп хочет убить человека, не делает циклопа злым. Убийство людей находится в рамках стереотипов, которыми награждены циклопы и другие монстры. Если вы хотите сделать упор на том, что циклоп действительно отрицательный персонаж, покажите, как он "пинает щенков и отрывает крылья бабочкам" (Джил Уильямсон). Это сделает вашего монстра действительно "злым", и особенно прибавит удовольствия игроку, когда тот будет толкать циклопа под комбайн.

Наделите NPC эмоциями и разработайте конфликты. Может, кто-нибудь из них будет бояться темноты или у него есть психические проблемы. Вы можете позволить NPC реагировать на свое эмоциональное состояние. У них могут быть динамически изменяющиеся параметры вроде "голода" или "усталости" (равно как и у главного персонажа), через которые вы можете регулировать их поведение и сделать персонажей реалистичнее.

В тексте игры будет сказано, как выглядит тот или иной персонаж. Обратите на это внимание, так как внешность может играть важную роль в сюжете игры (к примеру, на историческую тему) и как выражение характера человека. Хорошо опишите жесты персонажа, мимику - то, как он стоит, улыбается и т.д.

Как и персонаж игрока, NPC должны быть разработаны таким образом, чтобы иметь какую-либо заложенную цель и действовать соответствующим образом. Что движет вашим NPC? Почему он поступает так, а не иначе? Каждый NPC должен иметь собственное мнение о герое, выражающееся в тексте разговоров или в реакциях на действия или присутствие главного персонажа. Игрок может не знать об этом, но автор должен обращать внимание на то, как действия NPC сообразуются с его целями. Много интересного можно создать, сумев воплотить в вашей игре активных NPC. Они должны уметь совершать разные действия, независимо или в ответ на речь и блуждания вашего персонажа. Спонтанные действия отлично вписываются как подсказки к паззлам или предупреждения об опасности. Скажем, партнер игрока может услышать шум и помочь главному персонажу.

Чем больше мелких деталей вы внесете, тем более реалистичным персонаж будет. Придумайте, сколько лет человеку, что он любит пить, какие сигареты курит. Создайте для ваших NPC вымышленную биографию, которая будет подчеркивать текущее эмоциональное состояние NPC, его цели. Возможно, это будет не столько биография, сколько обзор его настроений, предпочтений и т.п. Вашему NPC будет легче реагировать на действия игрока, если он "знает", что он сделает, исходя из своего характера.

Дж. Кевин Уилсон приводит отличный пример, иллюстрирующий "одушевление" и вымышленные биографии:

"...этого арка зовут Хокей Гноможуй, он любит гномов, а от эльфов у него газы. Он написал книгу "4 способа прегатовить гномоф". Обычно он пребывает в добродушном настроении, спит в своем любимом дереве или пинает своего кота, но иногда что-то (обычно литературный критик) заставляет его в ярости хвататься за свой тесак (который он любит называть "Тесак"), чтобы покромсать врага. Его биография:

Хокей Гномажуй

Возраст: 4 (вообще-то 36, но он умеет считать только до 4)

Увлечения: Кулинария, еда, сон.

Любит: Гномов (особенно окорочко), "Тесак", свое дерево.

Не любит: Кота, литературных критиков.

Сколько детей: 4 (8)

Сколько лет женат: 4 (27)

IQ (коэффициент интеллекта): 4 (4)"

Теперь писать, к примеру, диалоги с игроком и другими NPC гораздо легче и интереснее.



Ваши NPC могут постепенно все больше "втягиваться" в сюжет, равно как и игрок. Это напоминает изменение мотивов, которые мы уже рассмотрели. Одна цель перетекает в другую, затем в третью и т.п.

Взгляните на интересный прием, который позволит вашим NPC "набрать очки" в глазах игроков. В серии ролевых игр Ultima все персонажи имели некий "распорядок дня", по которому они совершали ежедневные действия - спали, ели, работали. Дайте игроку возможность видеть, как ваши NPC проводят свободное время, как они общаются с другими. Этот прием также используют игры "детективной серии" компании Infocom: Suspect, Witness и Deadline.

Реакции

Это, пожалуй, самое важное в современных NPC. Игроки обожают их толкать, пинать, бросать в них предметы, которые есть под рукой. Ваши NPC должны как-то реагировать на подобные действия. Они также должны правильно реагировать на задаваемые вопросы и на различные предметы, попадающие в поле их зрения.

Если NPC обладают особыми умениями, с этим тоже следует быть осторожнее. Допустим, у вас в игре есть пекарь. Игрок должен приносить ему муку и воду, а он будет делать из них хлеб. Вроде бы все просто? Нет. Игрок может принести ему спирт вместо воды, а если ваш пекарь будет по сценарию вздыхать "Ах, какая свежая вода", то иллюзия разумности бедного пекаря рассыплется в прах.

Если колдун в вашей игре может волшебством хотя бы зажечь свечку, ждите, что игроки будут задавать ему вопросы по теории и практике магии, начиная с простейшего "спросить колдуна о магии". И если он отреагирует обычным "колдун пожимает плечами: "Не понимаю, о чем вы", то игрок перестанет воспринимать колдуна как реальное существо.

Интерактивность и NPC

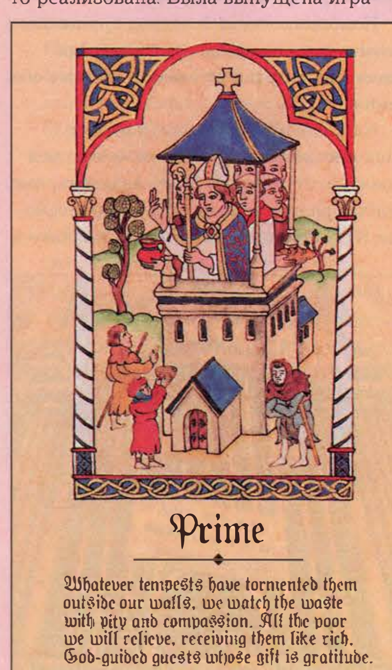
Возвращаясь к интерактивности в IF, следует поговорить об интерактивности во взаимодействиях игрока с NPC.

Как уже было сказано, общение с NPC в IF ограничено обычно несколькими фразами и парой запрограммированных действий. Вдобавок было уже сказано о некоторых способах увеличения "правдоподобности" NPC, среди них и Talespin, также работающий с NPC. Остановимся же подробнее на еще одной интересной идее, еще одном способе решения проблемы "искусственного интеллекта".

Уже предпринимались радикальные попытки поднять отношения игрока и NPC на новую высоту. Я говорю о так называемом "эразматроне" (Erasmatron). Детище Криса Кроуфорда, автора нескольких IF-игр для Macintosh, эразматрон - это программа, представляющая базирующееся на атрибутах общество.

Кроуфорд наделил всех своих NPC различными атрибутами, которые были призваны отражать их текущее состояние. Это Кроткость, Исполнительность, Великодушие, Доверчивость, Верность, Завистливость, Гордость, Любвеобильность, Голод, Ненадежность, Честность, Привлекательность, Влияние, Дееспособность, Болтливость, Предприимчивость, Жадность, Либидо, Озабоченность, Заботливость, Настроение и Жизнерадостность. Каждый из этих атрибутов динамично изменяется у каждого из персонажей в зависимости от того, что в данный момент этот персонаж видит или делает, с кем он говорит и о чем. В свою очередь значение каждого из этих показателей влияет на то, что он сделает или скажет и, если хотите, о чем подумает.

Что ж, идея не нова, но она наконец-то реализована. Была выпущена игра



Shattertown Sky, использовавшая эту систему, но, к сожалению, она не особо блистала идеальными NPC из-за обилия недоделок и малого уровня интерактивности непосредственно интерфейса игры (зачастую игроку можно было выбирать лишь один из двух или один из одного (!) вариантов поведения своего персонажа). К тому же игра, состоящая из сплошных разговоров, не особо развлекает. Однако главного она достигла - сделала первый шаг к по-настоящему интерактивным персонажам.

Интерактивность NPC заключается в создании иллюзии, что игрок опять же может "внести" в игровой мир некую информацию, "не заложенную" автором в уста NPC (создать "второй поток"). Грубо говоря, игрок должен быть способен "рассказать" NPC о себе, своих проблемах, сподвигнуть его на какие-то действия, при этом должна сохраняться иллюзия того, что NPC сам решает, что ему сделать, что сказать, а что - нет. Интерактивность может выразиться в том, что NPC сможет действовать самостоятельно, причем в зависимости от обстоятельств. Первую попытку предпринять это сделала система "эразматрон", а вторую сможете сделать вы.

Логика паззлов

Мы уже неоднократно упоминали о паззлах, приводили их отдельные образцы из существующих игр, предлагали примерные паззлы. Давайте поговорим о них подробнее.

Паззлы в IF существуют для того, чтобы сделать игру интереснее, создать напряжение в некоторых эпизодах. Двигаться вперед, преодолевая препятствия, - это часть удовольствия, которое получают игроки IF. Однако паззл легко становится неприятным сюрпризом, если не знать, как его решить. Иногда игрок не может это сделать потому, что пропустил подсказку или не обдумал обстановку. Иногда, кажется, нет шанса решить паззл, не узнав от самого разработчика игры о его решении. Вопрос логики паззлов достаточно интересен, чтобы остановиться на нем подробнее.



Стивен Грэнед в работе Puzzle Logic делит все паззлы на три категории:

1. Общие знания

Такие паззлы требуют определенных знаний о реальном мире. Возможно, необходимо обладать какими-то общими знаниями или суметь применить простой предмет в необычной обстановке или манере. Приведем простой пример. Вы заперты в комнате, в офисном помещении. Вы знаете, что дверь откроется, если сработает пожарная сигнализация, датчики которой на потолке над столом. На столе, помимо чашки с остывшим кофе, есть степлер, письменные принадлежности и лампа. К столу придвинут стул.

Пошарив в ящиках стола, вы не находите ни бумаг, ни промасленных тряпок. У вас нет даже спичек. К тому же, настоящий огонь быстро распространился бы по помещению и вы бы задохнулись в дыму. Что делать?

Вы можете вспомнить, что лампа, если это лампа накаливания, испускает тепло. Встаньте на стол, включите лампу и держите ее возле датчика, пока не сработает сигнализация. Чтобы сделать этот паззл честным, нужно дать несколько подсказок игроку. Допустим, сказать, какой горячей становится лампочка, когда вы включаете ее. Этот пример демонстрирует суть "общих знаний" - вы должны применить знания о реальном мире, чтобы решить задачу.

С одной стороны, такие паззлы легко разрабатывать. Вам не нужно продумывать всю логику ситуации. Реальный мир предлагает вам почти все. Нужно только придумать, в каком необычном месте окажется игрок или в какой необычной манере будет использован предмет.

С другой стороны, трудно разработать такие паззлы, если вы хотите, чтобы они были честными. Все ли знают, что лампочка нагревается при включении? Может, найдется кто-то, кто не трогал включенные лампочки? Убедитесь, что игрок может получить все необходимые знания для решения вашего "обычного" паззла.

2. Внутренняя логика

В то время как большинство паззлов подпадают под предыдущую категорию, есть и такие, что имеют собственную логику. В любом набитом машинами и аппаратами игровом мире встречаются такие задачи. Я должен поработать с ними, понять, как они действуют, сделать выводы и применить полученные знания для поиска решения.

Чтобы быть честными и "разумными", эти паззлы должны быть "самодостаточны", то есть следовать угадываемому набору правил, достаточному для воплощения независимой логики.



Допустим, вы натыкаетесь на странный аппарат. Это большой ящик с динамиком, пятью кнопками и пятью "бегунками" на дорожках. Нажимая на кнопки, вы слышите звуки определенной высоты, то есть всего пять разных звуков. Передвигая "бегунки", вы также слышите звуки, и при этом высота каждого раздающегося звука изменяется с движением "бегунка". Опытный игрок, скорее всего, уже догадался, какой логике следует описанный аппарат: как только "бегунки" выстраиваются так, что их звуки совпадут со звуками, издаваемыми кнопками, как откроется какая-нибудь секретная дверь или произойдет что-либо еще (пример из игры Myst).

Основная проблема при разработке подобных паззлов - сделать так, чтобы не только вам, но и игрокам было понятно, как они работают. Игрок должен быть способен разгадать логику механизма. Убедитесь, что паззл логически связан с контекстом игры. То есть, к примеру, наш паззл с ящиком будет честным, если игрок будет знать, что именно этот ящик поможет ему открыть дверь. Для этого от ящика может тянуться какая-нибудь труба или провод к косяку двери или замку или предоставляться еще какая-либо подсказка.

3. Глупые

Ну, сюда относятся все остальные паззлы. Это паззлы из категории "общие знания", которые требуют знаний далеко не общеизвестных. Это паззлы с "внутренней логикой", в которых не прослеживается никакой логики. Они требуют от вас невероятной проницательности, и без контакта с автором игры или без простой удачи их невозможно решить. Это нечестные паззлы.

Честные паззлы

Что делает паззл честным? Понятие "честного" уникально для каждого игрока. "Если я дам свое определение "честным паззлам", то оно будет меняться день ото дня" (Стивен Грэнед). Тем не ме-

нее, есть общие правила, которые признают большинство игроков IF. Итак, паззл "честен", если он:

- не требует специальных знаний. Сюда же относятся вообще любые знания, которые авторы считают общеизвестными. Это не значит, что паззлы должны строиться только на тех знаниях, которые гарантированно известны всем: игрок должен иметь возможность получить любые недостающие сведения;

- дает подсказки. Это не обязательно, но для "самодостаточных" паззлов весьма желательно;

- подходит к контексту. Сейчас считается дурным тоном помещать космическую ракету в средневековую обстановку без веских на то причин. Хотя такие анахронизмы не очень утомляют, они могут и вызвать раздражение, если игрок их не ожидает. Если игрок вынужден решать алгебраические уравнения в середине игры фэнтези, это неприятно;

- отлично управляется с догадками игрока. Если игрок совершает какие-либо действия, стараясь решить паззл, которые не являются правильными, но которые МОГЛИ бы быть таковыми, автор должен сказать игроку, что он на правильном пути;

- не требует знаний, полученных в результате смерти персонажа;

- имеет смысл, по крайней мере, после решения. Знакома вам такая ситуация, когда вы решаете паззл, но понятия не имеете, почему ваше решение сработало?

Конечно, это самые основные правила. Есть примеры таких паззлов, которые нарушают одно-два из этих правил, но которые остаются интересными и честными. Однако если ваш паззл должен нарушить одно из этих правил, убедитесь, что у вас есть веские на то основания.

Хорошие паззлы

Гораздо более субъективный вопрос - это то, что делает паззл "хорошим" в глазах игрока. Вспомните задачи, над решением которых вы бились пару недель, и когда вы его в конце концов обнаружили, то почувствовали себя "на седьмом небе" от счастья. А есть паззлы, которые не приносят такого удовлетворения и забываются через десять минут. Поговорим о тех паззлах, о которых вы можете с уверенностью сказать, что они вам понравились.

Стивен Грэнед предлагает список критериев, которые делают паззл "хорошим". Я добавлю пару своих элементов в него. Итак, хорошим может считаться паззл, если:

- паззл решен игроком самостоятельно. Это самое главное правило. Как бы хорошо ни был разработан паззл, если игрок узнал его решение из третьих рук, он не сможет оценить его полностью. Отсюда вытекает следующее правило:

- паззл балансирует между понятиями "трудный" и "легкий". Слишком легкие паззлы не приносят удовлетворения. Слишком тяжелые не всегда решаются без помощи со стороны;

- паззл честен. Это очевидно;



- паззл связывает информацию. Гораздо интереснее, если паззл заставляет переосмыслить некоторые элементы сюжета, даже если они не связаны с ним прямо;

- паззл подходит игре. Неинтересно, если паззл существует в игре только потому, что автору надо было его туда впихнуть. Если паззл появляется в нужном месте в нужное время, это куда более приятно;

- паззл обладает разумным решением. Глупые паззлы возникают там, где у автора не хватает фантазии и терпения разработать умное решение;

- паззл не был решен "грубой силой". Не слишком весело подбирать код к замку, перебирая все комбинации;

- паззл не был решен по случайности. Иногда бывает, что игрок с ходу решает паззл, даже не задумавшись;

- паззл имеет многоступенчатое решение. Некоторые подобные паззлы предлагают игроку решить отдельные свои части, которые затем соединятся в одно решение;

- паззл имеет несколько решений. Это не обязательно, но иногда, если вы чувствуете, что ваш паззл можно решить несколькими способами, лучше позволить игроку сделать это;

- игрок испытал "озарение". Это бывает очень редко, но, если, хорошенько подумав над паззлом, игрок неожиданно "нащупывает" решение, это незабываемое ощущение.

Интерактивность в паззлах

Решение паззлов приносит свои плоды - игрок получает новую информацию, которая бы не открылась ему, не примени он свой ум. Лучшие паззлы - те, которые заставляют игрока подумать, что информация "создана" им из воздуха, что, если бы он не поработал над проблемой, этой информации бы вообще не существовало. Если бы он не "соединил точки" (Марни Паркер) новым, только что им придуманным способом, эта информация бы не родилась (создание "второго потока"). Полученное при этом чувство превосходства и свершившегося открытия, архимедовская "Эврика!", соединяет прозрение и экстатическое чувство достижения. Это чувство является апогеем всех головоломок, загадок и игр, особенно игр компьютерных.

С этой точки зрения особенно важны правила "хороших паззлов", именно они приносят максимальное удовлетворение и способны максимально приблизить игрока к "Эврике". Паззл, который способен заинтересовать любого игрока, обречен на успех, ведь разные люди, как уже было сказано, "хорошие паззлы" видят по-разному, и "интерактивность" паззла - ключ к сердцу игрока.

Виды паззлов

Теперь обратимся к видам конкретных паззлов. Я перечислю лишь самые основные, которые наиболее часто используются в играх.

Собирательство: игрок должен просто найти и применить в паззле какой-либо предмет.

Соединение: игрок соединяет несколько предметов для получения нового предмета или умения. Скажем, игрок вытаскивает батарейку из фонарика, чтобы включить радио.

Трансформация: один предмет после определенных манипуляций превращается в другой. Игрок потер, помыл, постирал, покрасил, облил предмет маслом и поджег его. В результате предмет превратился во что-нибудь полезное. (Интересно, во что полезное превратился предмет после всех перечисленных манипуляций?)

Раскрытие: предмет скрыт от глаз, не имеет описания в комнате, "закопан" или "завален" другими предметами. Игрок совершает определенные действия, раскрывающие предмет.

Лабиринт: игрок может легко нарисовать карту двумерного лабиринта, с чуть большими усилиями - трехмерного.



Самый подлый вид лабиринта - со спутанными выходами. Многие игроки не любят лабиринтов из-за необходимости бесцельно блуждать по нему. Способы внести в игру хороший лабиринт:

- сделать его логичным (скажем, симметричным) - в этом случае игрок должен угадать, какой логике подчиняется ваш лабиринт;
- спрятать в игре план вашего лабиринта, чтобы у игрока была возможность легко справиться с ним;
- предложить оригинальный подход к использованию лабиринта.

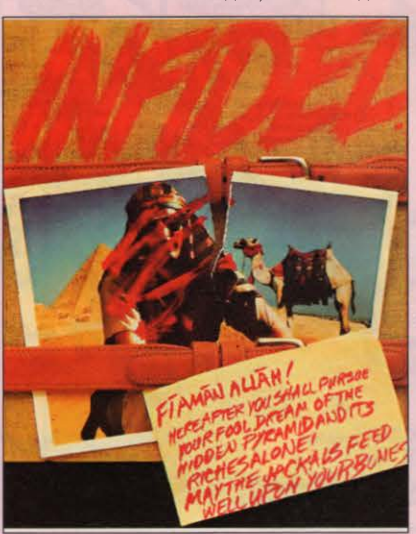
В любом случае лабиринт должен быть в игре не просто так.

Секретные проходы: замечательно будет, если ваши секретные проходы будут помещаться там, где разумный человек действительно мог бы разместить проход. Проходы могут закрываться декорациями, игрок должен совершить какие-нибудь действия, чтобы открыть его. Другой вид секретных проходов - всевозможные места вроде пруда или реки, где, нырнув под воду, внимательный игрок может попасть в другую комнату.

Найди ключ: игрок сталкивается с запертой дверью или закрытым шкафом (и т.д.), к которым он должен отыскать ключ. Ключом может быть как буквально предмет, так и слово (пароль), и заклинание, и умение.

Угадай глагол: это нечестный прием, использующийся уже в немногих играх и заключающийся в том, что игрока заставляют найти способ выразить свою команду в той форме, в которой ее запрограммировал автор. Игрок должен сказать не "надуть шарик", а "накачать шарик воздухом".

Загадка: по традиции, "загадка сфинкса" (особо сложная и интересная загадка) ставит условием смерть персонажа в случае неправильного ответа (по легенде, мифический сфинкс загадывал встречному загадку и убивал его, если не получал ответа). Загадка, как и паззл, должна быть честной. К примеру, загадка "Что такое - белое и опасное?" может означать и полярного медведя, и лавину, и метель, и айсберг, и чайку с гранатой. Загадка может ставить целью снабдить игрока подсказкой к другому паззлу в случае правильного ответа. Информацию может нести сама отгадка, если загадка





построена в форме "зашифрованного послания".

Коды и шифры: кодирование в игре проводится либо путем прямого шифрования "буква вместо буквы" (простой подстановочный шифр), либо путем составления кодовых фраз. Игрок декодирует информацию либо подбором, либо с помощью подсказок автора (например, с помощью спрятанного листка с кодом). В код могут входить и числа (к примеру, кодовые замки).

Темнота и иллюзия: игрок должен осветить темное помещение, доставив сюда источник света, который, скорее всего, имеет ограниченный срок службы. Помещение может быть задымлено, в этом случае игрок должен доставить в него какой-либо специальный предмет вроде вентилятора, чтобы рассеять дым. Иллюзия может иметь десятки разных применений - иллюзорные стены, предметы, и т.п.

Ограничение времени: какое-либо задание должно быть выполнено в определенный срок. Это один из самых популярных паззлов.

Действие - результат: это особая ситуация, когда игрок совершает действие в одном помещении, а результат проявляется в другом, часто сопровождаясь намеками вроде "отдаленного шума".

Ограниченность ресурсов: это могут быть "исчерпаемые" способности персонажа или ограниченный запас "эффективности" какого-либо предмета (оружие, факел, фонарик и т.п.).

Ловушки: в игре могут присутствовать физические ловушки (дыра в полу, ослепляющая вспышка света, сигнал тревоги, ядовитый газ или монстр, живущий в пещере). При этом паззл состоит в том, чтобы отключить конкретную ловушку. Ловушка может быть либо пассивной, то есть включаться регулярно или случайно, либо активной, когда игрок своими неосторожными действиями активизирует ее.

Паззлы и NPC: NPC часто играют важную роль в приключенческих играх, становясь частью паззлов.

Предметы: чаще всего у персонажей может быть что-то, необходимое игроку для продолжения игры, и игрок должен догадаться, как выудить предмет "из их жадных маленьких ручек" (Стивен Грэнед). Возможно, игрок будет убеждать их поделиться, возможно, будет предлагать им что-либо взамен.

Доверие: Популярны также "квесты", которые игроку предстоит выполнить, чтобы завоевать доверие NPC. Игрок может помочь NPC физически (скажем, вылечив его) или иным способом.

Информация: предметы - это еще не все, что игроку может понадобиться. У NPC может быть информация, и игрок будет вступать с ними в разговор в надежде получить ее.

Подкуп: игрок должен найти предмет, обрести умение или магию или получить информацию и поделиться этим с NPC, чтобы заручиться его сотрудничеством.

Преследование: часто игрок должен следовать за NPC, наблюдая за его действиями и поведением, чтобы решить определенный паззл. Иногда преследование позволяет открыть направления и пути, которые недоступны игроку, передвигающемуся независимо.

Действия: которые мог бы совершить игрок, перенаправляются другому персонажу. Это может быть сделано путем прямого приказа типа "волк, потяни за веревочку" или NPC может совершить действие самостоятельно. При этом NPC может помогать игроку в решении паззла: возможно, главный герой недостаточно высок, чтобы дотянуться до предмета, или NPC будет отвлекать другого персонажа, позволив герою проскользнуть мимо.

Засады: такой тип ловушки, когда NPC атакует или иным способом воздействует на персонажа. Точное местонахождение засады может быть не определено. Оно может быть выбрано случайным образом (по такому принципу построены "случайные битвы") или на основе других условий. Паззл может заключаться в избежании засад.

Подсказки: являются важной частью решения паззла. Иногда игрок не может решить паззл без подсказки. Часто игрок обращается к подсказке, чтобы облегчить решение паззла или избежать его.



NPC могут предоставлять подсказки в двух формах - спонтанно или по просьбе. В любом случае их подсказки могут иметь вид как прямых указаний, так и могут быть зашифрованы. Шифрование подсказок происходит путем загадок, лжи и противоречий. Игрок в этом случае может путем размышлений выяснить правду. На этом принципе основано большинство детективных сюжетов.

Подсказки также могут быть предоставлены в тексте игры (рассказчиком) вроде того, как фраза "листья засохшего растения подрагивают и тянутся к небольшому озеру неподалеку" подсказывает, что нужно полить это растение.

Вознаграждение: механизм, путем которого автор поддерживает интерес игрока к игре и обозначает степень продвижения. Это может выражаться в открытии новых помещений, появлении нового персонажа, получении нового умения... Если игрок чувствует, что он может победить в игре, это гораздо эффективнее поддерживает его интерес, чем если бы ему постоянно напоминали, что он не может ничего сделать.

Вознаграждение может быть выражено в материальной (с точки зрения игры) форме. Игрок получает определенное количество очков или виртуальных денег за решение паззлов. Впоследствии он может, например, их использовать для покупки предметов и информации в игре.

Не откладывайте все вознаграждения на конец игры.

IF без паззлов

В последнее время появился ряд IF, которые базируются на сюжете, а не на паззлах. Многие авторы, понимая проблемы "отождествления" персонажа с игроком, "с болью в сердце" осознают, что в большинстве игр паззлы вставляются в игровой мир без особой на то причины и можно без них обойтись. С другой стороны, именно паззлы традиционно держат большую часть внимания игроков. Паззлы придают игре интерактивность, потому что принятие решения уже само по себе является проявлением интерактивности. Как же разработать IF без паззлов, концентрирующуюся на сюжете, без потери интерактивности?

Стивен Грэнед, поработав над этой проблемой, предлагает следующее.

Один способ выработать интерактивную сторону вашей IF - это понять, почему вы решили создать историю в виде IF, а не в виде рассказа. Отсюда вытекает серьезный вывод - слово "интерактивный" означает, что работе IF может быть придано ощущение "соучастия". Игрок должен почувствовать, что в игровом мире он не один, и если он совершает действия, то у них будут последствия. Для создания такого чувства "соучастия" необходимо также, чтобы персонаж был реальным лицом: трудно "быть заодно" с парсером или NPC. К тому же игрок делает свой вклад в развитие персонажа: он не должен оставаться тем же в конце игры, кем был в начале (в метафорическом смысле). Как уже было сказано, интерактивность также предполагает поток информации, как от игрока к игре, так и от игры к игроку. Отлично проработанный сюжет даже при отсутствии паззлов как раз может обеспечить такой поток информации.

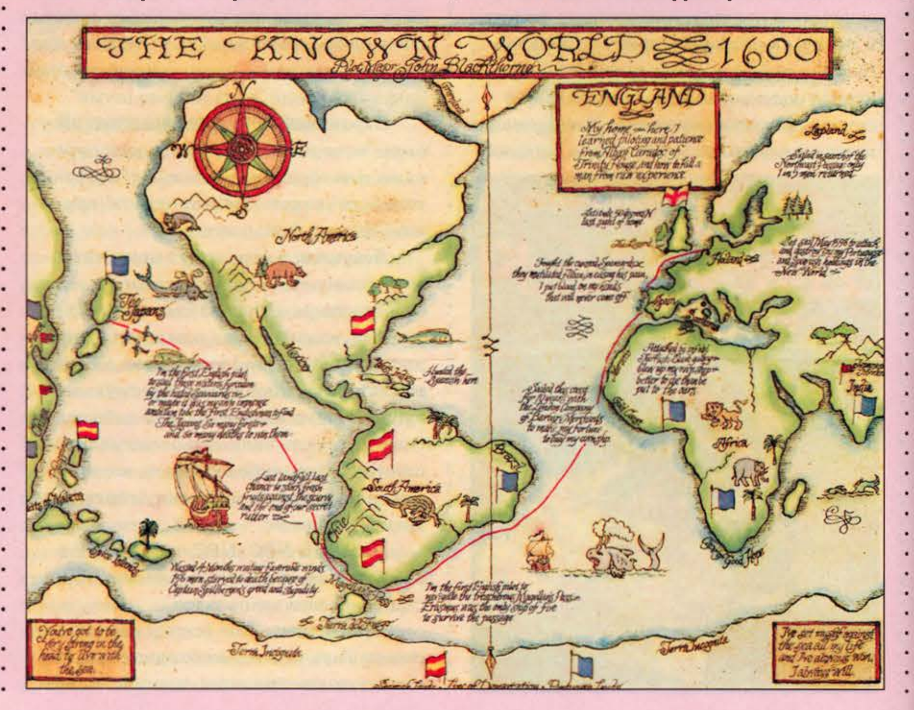
При разработке IF без паззлов вы отказываетесь от привычной конструкции "начало - середина - финал". Здесь вы разбиваете свой сюжет на взаимосвязанные элементы (наподобие метода "ключевых сцен") и развиваете их так, чтобы каждый производил максимальное воздействие на эмоции и разум игрока. Скорость, с которой игрок продвигается по игре, в этом случае более предсказуема, хотя не исключена возможность того, что игрок будет продолжать искать паззлы в вашей игре, портя удовольствие и себе, и вам. Один из способов избежать этого - дать игроку сильную и ясную мотивацию, а такое трудно достижимо без хорошо проработанного персонажа. Другой способ - это ввести множество ограничений во времени, автоматически продвигающих сюжет без участия игрока.

Игра Photopia (Inform) дает игроку несколько персонажей в коротких сценах, не позволяя ему идентифицировать себя ни с одним из них. Но в каждой сцене есть четкая цель, даже если это не решение паззла: надо спросить кого-либо о чем-либо или найти что-либо.

В Photopia есть паззлы, но они не пересекаются с основной нитью рассказа и не способны задержать игрока. Игра удерживает игрока отчасти потому, что ему всегда есть что делать, а текущий персонаж определяет, что необходимо сделать в данный момент.

Еще одна вещь, на которую нужно обратить внимание, - это осторожность в изложении. Хорошая IF, как и любой рассказ, не должна "бить игрока по голове" (Стивен Грэнед) тем, о чем она хочет рассказать (а если она ни о чем не рассказывает, нет шансов, что такой сюжет станет чем-нибудь интересным). Смотрите на это, как на мораль в баснях Крылова. В игре должно быть место, чтобы игрок сделал выводы из того, о чем рассказала ему ваша IF. Персонаж, хорошо проработанный, может стать для этого отличной отправной точкой.

Взаимоотношения персонажа, игрока и NPC являются благодатной почвой для разработки интересных идей для сюжета и паззлов и остаются все еще недостаточно исследованной территорией в IF.



Глава 4

Язык

Задача писателя - описать розу;
поэта - воспеть ее положительные черты;
художника - передать ее красоту;
адвоката - убедить нас,
что это вообще-то не роза.

Б. Кубяк

Язык - это не просто средство выплескивания ваших идей на экран или бумагу. На каждом человеке, который выносит свою речь на публику, лежит ответственность за правильную орфографию, грамматику и пунктуацию, и это в полной мере относится к такому виду искусства, как Interactive Fiction. Может, вы и не пишете великие литературные произведения, но, как и всякий, работающий со словом, вы должны иметь под рукой толковый, орфографический и синонимический словари. Совершать ошибки - это не преступление, но важно стараться их избегать.

Язык, который вы используете, может читаться по-разному. Он может быть холодным и сильным, состоять из коротких, резких предложений или быть растянутым, неторопливым, использовать глубокие гласные, отрывистые согласные. Текстура прозы, как стиль и режиссура фильма, станет частью атмосферы вашей IF.

Атмосфера

Чем отличаются описания двух одинаковых комнат в двух разных по жанру играх? Словами, которые мы используем; различными приемами, которые помогают напугать или оказать другое эмоциональное воздействие на игрока. Атмосферой.

В играх в жанре "хоррор" вы, скорее всего, будете использовать такие слова, как "пугающий", "мрачный", "темный", "тоскливый", "беззвучный", "холодный" и т.п. Персонаж игрока находится в постоянной опасности, а сам игрок - в напряжении. Предметы как будто движутся сами по себе. "... Я бы даже бросил игрока в темную комнату... где он слышит только чье-то тихое дыхание и быстрое приближающееся шуршание, хватает и роняет спичку, а затем зажигает еще одну, как раз вовремя, чтобы осветить лицо ходячего трупа, пустыми глазами уставившегося ему в лицо..." (Дж. Кевин Уилсон).

Атмосферу создают "реакции" или "реакционные сообщения", то есть те фразы, которые ваша игра выдает в ответ на действия игрока, а также маленькие детали вроде постоянно звучащего откуда-то пения или мрачной, тоскливой обстановки, или внезапно захлопнувшейся двери, или еле уловимого запаха ладана, усиливающегося при приближении к какой-нибудь важной комнате.

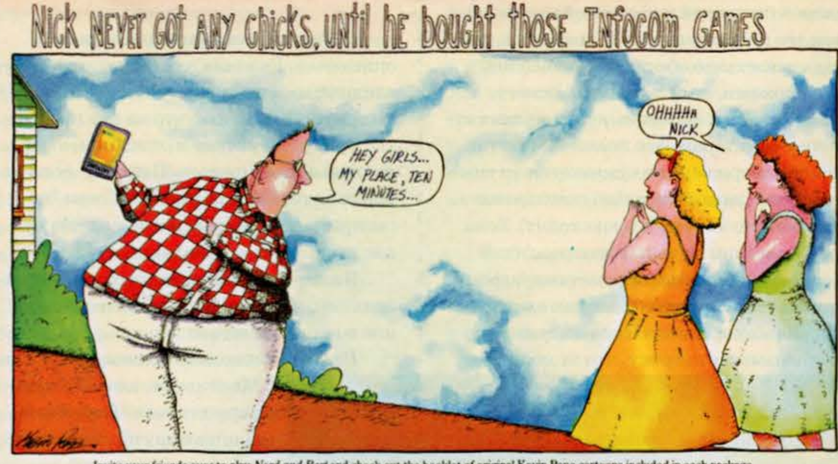
Если вы помещаете игрока в необычную обстановку наподобие джунглей или параллельного мира, важно обратить внимание на формирование у него особого отношения к вашему миру. Информируйте о новом для него месте, пусть речь и поведение обитателей этого мира будет необычной, постоянно давайте ему возможность посетить новые локации. Используйте здесь все пять чувств на полную катушку.

В приключенческих играх в стиле "экшен" старайтесь передать динамизм сюжета часто сменяющимися событиями. В такой игре должно быть несколько "захватывающих дух" моментов и пара неожиданных "поворотов сюжета". Создать динамизм можно простым использованием текста. Например, короткие, энергичные слова в одном достаточно длинном предложении способны вызвать иллюзию "волнения", "торопливости" и ощущения надвигающейся опасности. Неполные предложения типа "Страх. Отчаяние. Смерть" способны психологически "угнетать" игрока, что может быть важно в какой-либо сцене из игры "хоррор".

Оживляйте свою IF юмором. Можете сделать всю игру состоящей из шуток и уколов в сторону игрока. А можете отвечать соответственно его действиям. К примеру, если игрок решает паззл, не опускайтесь до плоских шуток и насмешек, но если он совершает что-нибудь очень глупое, нарочно или нет, отвечайте ему тем же. У разных людей разное чувство юмора, поэтому можете попытаться внести в свою игру элементы, интересные для всех. В этом случае вам придется сильно постараться, чтобы все игроки нашли что-то на свой вкус в вашей IF.

Может, игрока повсюду сопровождает друг, который весьма живо комментирует все происходящее. Или вот замечательный пример юмористической ситуации (в моем вольном переводе):

"*...[игрок стоит] на карнизе. Окно захлопывается... Вскоре внизу появляются трое панков. Они поднимают зажигалки и нараспев кричат "пры-гай, пры-гай, пры-гай!". Испытывая искушение последовать их совету, вы начинаете примериваться, чтобы попасть на них. Немного позже появляется пожарная машина. К сожалению, лестница оказывается слишком короткой, и пожарные по радио просят доставить еще одну, а пока присоединяются к бравым стражам правопорядка в соседнем кафе за чашкой кофе с пончиками. К этому времени внизу собирается большая толпа в надежде на кровавое зрелище. Пара голубей решилась свить гнездо у вас в волосах, а за ними приходит еще и сильный зов природы. Ради толпы внизу вы сдерживаетесь, насколько это возможно...*" (*Дж. Кевин Уилсон*)



Invite your friends over to play *Nord and Bert* and check out the booklet of original Kevin Pope cartoons included in each package.



Построение описания комнаты

Описания комнат - это фундамент, на котором стоит ваша IF. Это главный метод, который вы используете для создания внутриигровой реальности для игрока, описывая места, предметы и настроение. Работая над IF, вы как бы создаете свою реальность в умах игроков. В действительности же вы вызываете в их памя-

ти прошлые воспоминания, которые и оживляют ваш игровой мир.

Давайте посмотрим, как рождаются описания в играх IF. Начнем с самого простого:

...

Вы находитесь в комнате. Выходы на севере, востоке, западе и юге.

...

Захватывающе, правда? Хотя это описание справляется с основной задачей, снабжая игрока информацией, для хорошего описания этого недостаточно. Слово "литература" в термине IF существует не просто так. Поэтому давайте подумаем сначала над самой комнатой. Что это за помещение? Допустим, в нашем случае мы описываем библиотеку. Каковы ее размеры? Как выглядят выходы?

...

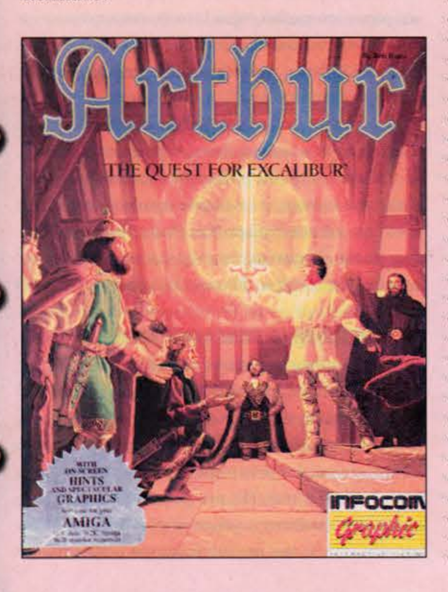
Библиотека

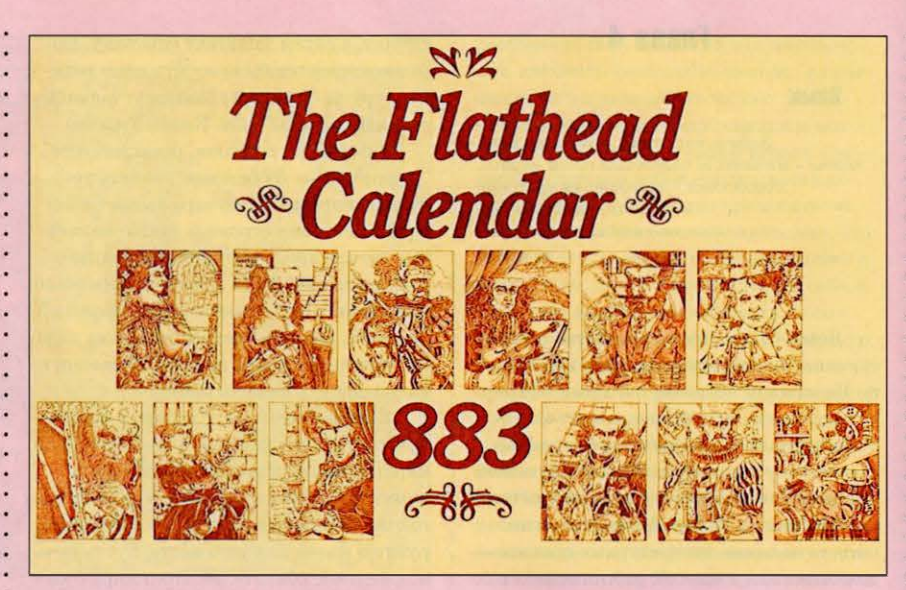
Вы стоите посреди большой комнаты. Длинный коридор уходит в темноту в северную часть здания. Вы видите двери в западной и восточной стенах. Серая неприметная дверь ведет на юг.

...

Наша библиотека обрела размеры. Теперь это "большая" комната, пусть это и не указывает на ее площадь в квадратных метрах. Я также сказал кое-что обо всех выходах из библиотеки. "Длинный коридор" приглашает игрока посмотреть, куда он может вести, намекая также на возможную таящуюся опасность в темноте. Заметьте, что я "слил" описания двух дверей (западной и восточной) в одно. О чем это может говорить? Во-первых, это показывает, что обе двери по внешнему виду похожи, хотя дотошный осмотр каждой из них может выявить мелкие отличия. Во-вторых, это может означать, что обе двери ведут в одинаковые (и симметрично расположенные) помещения (так обычно в играх и происходит). Если вы в описании не выделяете различий между несколькими предметами, игрок начинает воспринимать их как одинаковые. Наконец, южная "неприметная" дверь намекает игроку, что за ней может скрываться что-нибудь очень важное. Так уж повелось в IF - самое важное всегда прячется в самых "неприметных" местах.

Но я еще ничего не сказал о самой комнате:





...

Библиотека

Вы стоите посреди большой комнаты. Под ногами лежит толстый мягкий синий ковер, шуршащий всякий раз, когда вы делаете шаг. Ряды высоких стеллажей с книгами выстроились вдоль стен. Резной дубовый стул высовывается из-за небольшой конторки, прислонившейся к стеллажу под буквой "Т". Длинный коридор уходит в темноту в северную часть здания. Между стеллажами - двери в западной и восточной стенах. Серая неприметная дверь ведет на юг.

...

Сравните с самым первым нашим описанием. Разница очевидна, хотя и последний вариант не безупречен. При этом нужно помнить, что на все предметы, присутствующие в описании, игра должна отреагировать. Поэтому, если игрок захочет "встать на ковер" или "посмотреть на стеллаж", игра должна будет выполнить его желание.

Ниже - перечисление тех элементов локаций, которые могут найти отражение в ваших текстах:

Размер: насколько велика местность или комната? Маленькая, едва вмещающая столик и пару стульев? Огромная, размером с приличное футбольное поле, по которому свободно гуляет эхо?

Потолок/Небо: потолок, высокий настолько, что кружится голова? Низкий, будто на нем лежит многотонный груз? Побелен? Покрашен? Может, на него из окна падает свет уличных фонарей и фар проезжающих машин? Есть ли паутина в углах? А может, его пересекают чьи-то следы? Если над головой небо, то какое оно? Хмурое, голубое, облачное, звездное? Видно ли солнце? Взошла ли луна?

Стены: есть ли на них обои? Может, они покрашены? Из природного камня? Испускают свет? Отражают его? На них могут висеть картины, ковры, могут быть нанесены рисунки, фрески, они могут быть исписаны. В стенах могут быть окна, проемы, дыры.

Пол/Земля: что под ногами? Ковер, мрамор, дерево? Слышно ли эхо шагов? Податлив ли пол? Покрыт плиткой? Какого цвета? Под ногами может быть грязь, земля, трава, песок. Есть ли растения у дороги? Может, тропа петляет? Если я на лужайке, какая там трава? Есть ли вокруг кусты или цветы?

Освещение: вокруг темно и мрачно или светло и солнечно? Тени в углах? Естественный ли здесь свет? Может, солнце светит в окна? Видна ли пыль в его лучах? Отражается ли свет от стеклянных и зеркальных поверхностей в комнате? В каждой освещенной комнате свет имеет определенный цвет, качество, падает под каким-то углом, может быть жестким, мягким, сухим, влажным.

Настроение: какова атмосфера в комнате? Мрачная? Спокойная? Радостная? Кто бы здесь ни жил, он оставляет в комнате частичку своей личности и своего характера.

Чувства: чем пахнет в комнате? Может, здесь пыльно, или висит приторно-сладкий запах, или сигаретный дым. Какие звуки слышны? Капает вода из крана, шум машин за окном, голоса соседей?

Отличный способ потренироваться в описаниях - это взять записную книжку и пройтись по комнатам в квартире, зайти к друзьям и фиксировать все, что видите. Необязательно вписывать множество деталей, но некоторые из них позволяют скучной обстановке раскрыться с интересной стороны.

Еще несколько правил, которых следует придерживаться:

1. Описание комнаты должно существовать "вне времени" или оно должно меняться в зависимости от происходящих в мире событий.

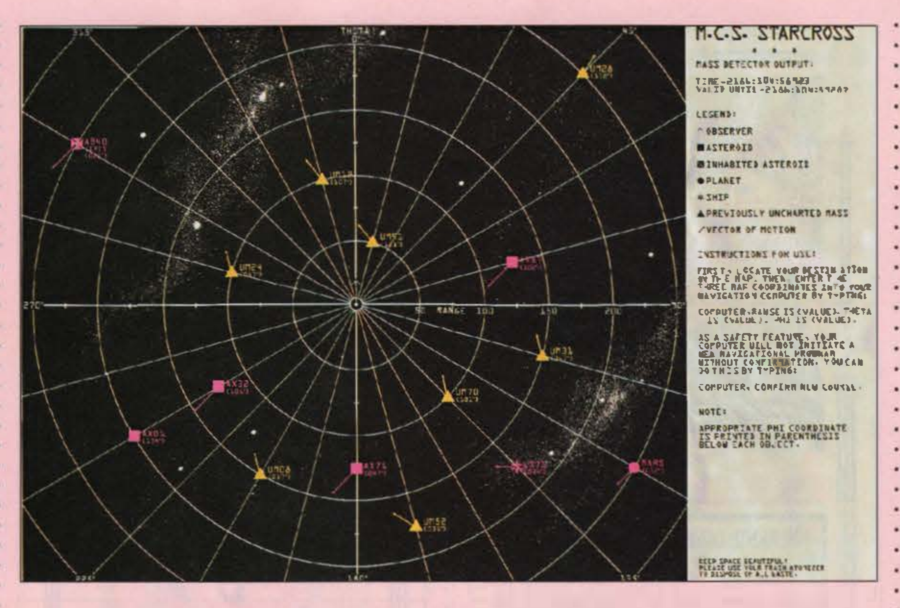
...

На краю леса

Солнце, наконец, выглянуло из-за рваных туч, и дождь унялся. Холм на западе защищает это место от ветра, здесь тихо и душно. Осенняя дымка попрежнему застилает горизонт со всех сторон. Из леса на севере петляющая меж камней тропа идет к югу, а затем, огибая подножие холма, уходит на юго-запад.

...

Первая же фраза в этом описании тесно связана с происходившими в игре событиями. Очевидно, недавно в игровом мире прошел дождь, а после того, как иг-



рок попал в эту локацию, дождь прекратился. Но теперь всякий раз, когда игрок будет возвращаться в это место, текст будет напоминать ему, что "солнце, наконец, выглянуло из-за рваных туч".

2. В описании комнаты не должно содержаться действий персонажа, если только оно не меняется после этого.

То есть фраз вроде "Вы вытираете пот со лба" не должно быть в описании, иначе персонаж будет "вытирать пот" всякий раз, когда игрок посещает эту комнату, что выглядит несколько неестественно.

3. В описании не должны присутствовать "движимые" предметы, если только оно не меняется после манипуляций с ними.

...

Гостевая комната

На деревянном полу лежит старая шкура белого медведя, на которую падает бордовый свет из камина у дальней стены. Перед ним два низких удобных кресла. Слева от каминной полки на стене висит длинное черное охотничье ружье, а под ним на тонком кожаном шнурке болтается маленький рожок. Низкий потолок в комнате покрыт сучками и местами просел еще ниже, почти касаясь большого шкафа, прислонившегося к дверному косяку. На круглом столе, застеленном свежей скатертью, стоит большой колокольчик.

...

Здесь перечислено множество предметов, которые, в принципе, могут быть передвинуты, подобраны игроком, но которые все равно будут отображаться в описании, если автор не позаботится о его смене.

Чувства

1. Зрение

Когда мы говорим о роли зрения в IF, для меня это в первую очередь означает движение. Заметьте, что человек сначала обращает внимание на движущиеся предметы. Так и в вашей IF - начните описание комнаты с тех предметов, которые двигаются, перемещаются, вращаются. Над головой раскачивается лампа, из крана капает вода. Игра без движения кажется плоской и призрачной.

Десять комнат, наполненных застывшим офисным оборудованием, нисколько не интересны. В каждой комнате должно быть либо что-то занятное для осмотра, либо эта комната должна делать серьезный вклад в формирование образа игрового мира самим своим описанием.

Человек быстрее замечает яркие, броские цвета, поэтому в своем описании о красных, пурпурных, сверкающих предметах скажите раньше остальных. Затем имеет смысл описать наиболее крупные детали интерьера.

Любой предмет можно описать очень подробно, поэтому можете сделать это. Не нужно детально рассматривать каждый предмет в описании комнаты - сделайте это в ответ на соответствующую команду игрока. Возьмем, к примеру, стул из нашей библиотеки. Это дубовый резной темный стул с пятном голубой краски на спинке, оставшейся со дня ремонта. Одна ножка слегка поцарапана. Сидение стула уже сильно потерто, а небольшая трещинка пересекает его от спинки к правой передней ножке. Замечательно будет, если игрок сможет получить отдельное описание не только для самого предмета, но и для его отдельных частей, надписей и рисунков на нем. По крайней мере, сделайте так, чтобы игра распознавала все запрашиваемые игроком предметы и детали. Чем больше деталей и фактов вы приводите в тексте, тем более реалистичным становится ваш игровой мир.

Каждый предмет имеет свой цвет или набор цветов. Использование цветов в детальных описаниях важно для хорошего восприятия. Вы не обязаны придерживаться традиционных "красного", "синего" и т.п. Есть же еще "индиго", "ржавый", "багряный", "медный" и "салатовый". Материал также может изменить восприятие предмета: матовое стекло смотрится иначе, чем блестящий атлас. Цвета можно сравнивать с реальными объектами - "сливовый", "кровавый", "металлический".

2. Слух

Звуки окружают нас. Если прислушаться, то в любом месте что-нибудь издает шум - писк, шорох, скрежет, гудение и т.д. Та информация, которую несут звуки, может улучшить восприятие вашего игрового мира. В той же библиотеке на стене могут висеть часы (правильно, тикающие). Могут быть слышны шаги за стеной, над головой и под ногами, в подвале. Жужжит муха. Поскрипывает неплотно прикрытая "неприметная" дверь.

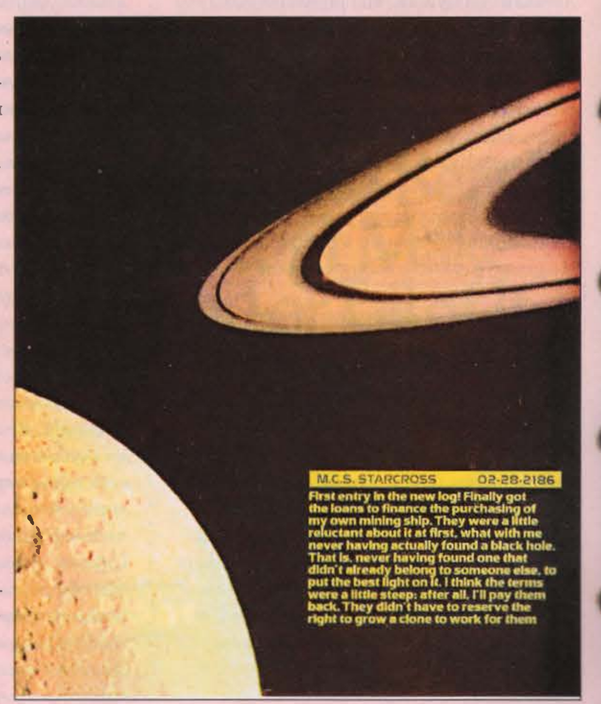
Фоновые звуки помогают создать настроение и атмосферу в IF. Здесь важно помнить о том, что даже при перемещении персонажа звуки могут быть еще слышны. Поэтому, если персонаж бродит по лесу, где в одной локации щебечут птицы, то и в большинстве его локаций должны щебетать птицы.

Если в описание какого-то события вы вставляете "Слева раздается звук", этого недостаточно. Таким звуком может быть стук, скрежет, шипение, звон, лязг, шелест, шуршание, свист, скрип, голос и т.д. Детализация звука поможет в создании атмосферы игры. Однако постарайтесь избежать прямого звукоподражания типа "Баммм!" или "Буль". Дайте игроку самому определить, что для него является "звоном" или "бульканьем".

> В игре So Far, в одном из альтернативных миров, которые посещает игрок, отсутствуют все чувство, кроме звуков. Этот мир - прекросный пример того, чего можно достичь благодаря богатой фонтазии.

3. Обоняние

Не брезгуйте запахами. Возьмите и опишите несколько подходящих запахов в своей игре. Резкий запах апельсина,



свежий аромат соснового бора. Эти запахи, если они качественно описаны, оказывают сильное эмоциональное воздействие на игрока. Запах имеет тесную связь с вкусовыми ощущениями, поэтому полезно будет поместить рядом в тексте запах и вкус.

4. Осязание

"Осязание - наша единственная связь с реальностью <...> Подумайте, что игрок испытывает: либо он просто увидел, как перед ним размахивают ножом, либо он чувствует, что нож приставлен к его горлу" (Дж. Кевин Уилсон). Авторы редко пробуют вводить осязание в игровой мир. Вы можете использовать различные текстуры для отражения того, с чем сталкивается игрок. Опишите ощущения от разных поверхностей: гладкий, шершавый, скользкий, холодный, горячий, колючий, твердый, мягкий, липкий, сухой, влажный, пушистый и т.п.



5. Вкус

В IF вкус является наименее "потребляемым" из чувств. Мы редко используем его, если только не едим что-то. Поэтому вы можете использовать вкус как решение паззла (скажем, нужно по вкусу определить разницу между двумя предметами). Как уже было сказано, вкус тесно связан с запахом. Вы чувствуете запах ванилина и сразу ощущаете вкус сладкого пирога. Едкий запах дыма сразу вызывает ощущение горечи и сухости во рту. Используйте это в своих текстах.

Различные приемы создания описаний

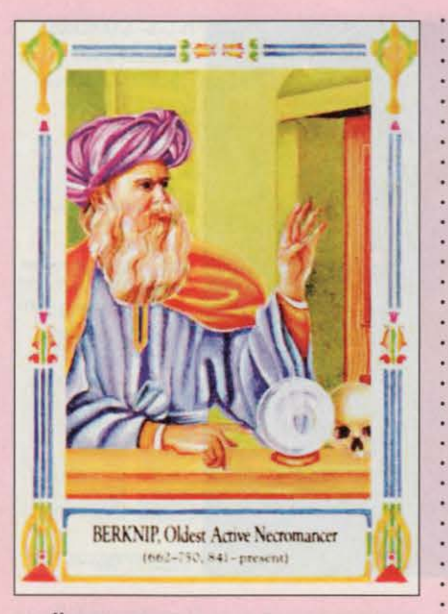
Сравните:

...

Спуск 1

Вы кашляете каждый раз, когда вдыхаете пыльный воздух этой пещеры. Стоя на протоптанной в пыли тропе, вы чувствуете, как пол слегка наклоняется к северу, где дорожка уходит в черный провал. От южного прохода, там, где вы вошли в эту пещеру, влево ведет короткий спуск из пяти ступенек к расщелине в западной стене.

...



и

...

Спуск 2

Пещера наполнена взвешенной удушающей пылью. Пол здесь слегка наклонен, скат идет в северном направлении к черному провалу вдали. Протоптанная в пыли между сталактитами тропа уходит к южному проходу, а оттуда истертый временем спуск из пяти ступенек поворачивает влево, к тесной расщелине в западной стене.

...

Вот еще один пример, на этот раз это перевод описания одной комнаты из игры Adventure, одной из самых известных текстовых игр:

...

Вулкан

Вы стоите на краю бездны, откуда открывается захватывающий дух вид. Далеко под вами из недр действующего вулкана выплескиваются огромные брызги расплавленной лавы, тут же падающие обратно в его глубины. Горящая кроваво-красным светом порода в дальнем конце пещеры придает всему неприятный, жуткий оттенок. Воздух наполнен сверкающими искрами пепла и тяжелым запахом серы. Стены здесь очень горячие, а громоподобный голос вулкана заглушает все остальные звуки. Бесчисленное множество горных образований, вкрапленных в неровные своды пещеры и состоящих из чистого белого алебастра, отбрасывают блеклый свет на стены, рисуя при этом странные формы.

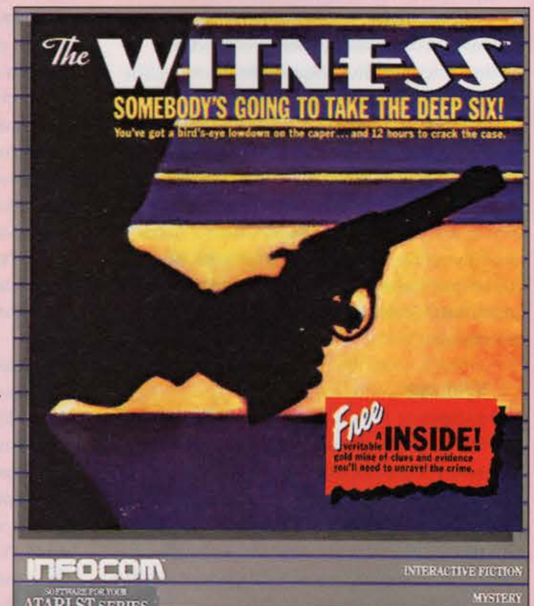
Глубокое узкое ущелье наполнено кучами искромсанного камня, созданного, похоже, самим сатаной. Река огня вырывается из глубин вулкана, прокладывает себе путь через ущелье и стремительно падает прямо в преисподнюю далеко слева от вас. Справа, в центре кипящего серного озера, из пустынного островка непрерывно бьет огромный гейзер раскаленного пара. Дальняя правая стена полыхает собственным светом, придающим дьявольское величие этой и без того адской сцене. Темный проход, вызывающий дурные предчувствия, ведет на юг.



...

В описаниях Спуска 1 и вулкана рассказчик говорит игроку, что его персонаж переживает в помещении. Он описывает чувства, небольшие действия героя, его отношение к происходящему в игровом мире. Описания действий персонажа в этом случае также имеют "личный" характер. "Личные" описания могут активно использовать эмоции и небольшие, "спонтанные" действия игрока, вроде "вы прислушиваетесь", "отскочив в сторону, вы спотыкаетесь и падаете вниз" и т.п.

В описании Спуска 2 рассказчик отстранен от игрока и от персонажа. Он только лишь излагает факты, как они предстают перед персонажем, да и перед любым другим наблюдателем. Он может высказывать свое мнение относительно происходящего, но это мнение не будет касаться мнений игрока или его героя. Действия персонажа в этом случае также имеют "безличный" характер. Пример "безличных" действий уже приводился в




GUSTAR WOOMAX, Chronicler of Magic

прошлой главе. "Безличные" описания помогают игроку в отождествлении себя с героем. В этом случае игрок не может упрекнуть автора в том, что он "делает что-то за меня".

"Личное" действие:

> посмотреть на ступеньки

Присев на корточки, вы внимательно осматриваете покрытые пылью ступени. Выщербленные, истертые временем, под небольшим углом друг к другу, они спускаются к маленькой площадке перед узкой расщелиной в стене.

"Безличное" действие:

> понюхать

В воздухе летают мельчайшие частицы пыли и каменной крошки. Ветер, проносящийся по пещере из южного прохода в северный, разносит эту пыль по всему подземному комплексу. Кажется, он доносит и запах воды откуда-то с юга.

Разницу можно представить и таким способом:

"Безличное" действие описывает только результат самого действия. "Личное" включает в себя описание того, КАК оно было совершено и какие другие действия игрока сопровождали выполнение основного действия.

При особом желании (этот прием иногда можно использовать) можно не указывать выходы в помещении, если игрок может войти и выйти одним и тем же путем. Взгляните на это "безличное" описание помещения "без выходов":

...

Тронный зал

Сквозь витражи в высоких нефах свет падает на ряд стройных колонн из цельного белого мрамора, уходящих под самый потолок, чьи огромные своды блестят серебром и узорной многоцветной росписью. Стоящие между колонн молчаливые и холодные нефритовые статуи образуют коридор, по которому надо пройти тому, кто отважится приблизиться к возвышению со многими ступенями. А на его вершине стоит малахитовый трон под мраморным балдахином.

...

Иногда полезный и интересный в воплощении прием - это организовать в описании "слежение" за каким-либо предметом или явлением. Скажем, вы можете описать луч света, который, попав в комнату, отражается от нескольких поверхностей. При этом вы будете описывать по очереди все предметы, которых касается этот луч.

Другой ход - это "скользить взглядом" по комнате, описывая сперва то, на что попадает ваш взор, а затем то, на что он перескакивает:

...


FORBURN THE WILY, Double Fanucci Champion

Горный склон

Молодой ручей с шумными всплесками и течет по камням, увлекая за собой упавшие в него листья и веточки. Справа от ручья в вечернем свете сереет пологий травянистый склон. Деревья на нем не растут, и ничто не заслоняет неба, по которому в чистых озерах синевы меж облаков уже плавают звезды.

...

Интерактивность в тексте

Хорошее описание комнаты не обязательно должно быть длинным. Есть примеры описаний, умещающихся на 2-3 строчках, и это замечательно, ведь такой текст оставляет много пробелов, которые игрок готов заполнить воображением. Длинные же описания не оставляют игроку места для творчества своей детальностью. Вот тут опять возникает вопрос "интерактивности", на этот раз интерактивности текстов.

Как уже было сказано ранее, суть IF лежит именно в возможности добывать и создавать информацию. Если в решении паззлов создание информации было всего лишь иллюзией, которую автор тщательно прикрывает своим творчеством, то в текстах игры создание информации реально, необходимо и очевидно и автору, и игроку. Обратите внимание на это описание:

...

Вершина холма

Горизонт потонул в утреннем сиянии Великого Моря. Прикрыв рукой глаза от солнца, вы бросаете взгляд на берег внизу, где небольшая деревушка лежит в защищенном от ветра месте.

Чахлый дуб отбрасывает тень на спускающуюся дорогу.

...

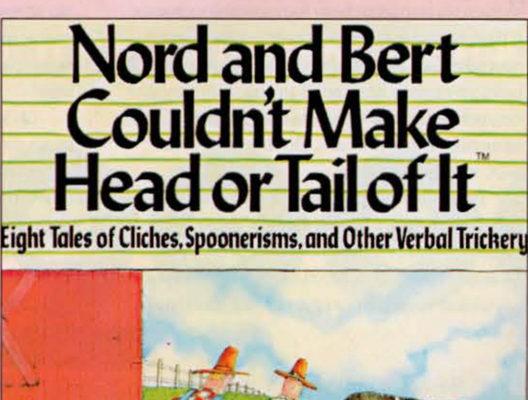
В эти три строчки укладывается и описание места, и погода, и время действия. Здесь активно проявляется масштабность местности упоминанием моря и созданием впечатления огромного пространства. Такое описание сразу способно вызвать "призраков", туманные образы в голове игрока. И здесь совсем не обязательно делать упор на каких-то менее важных деталях, все за автора сделает воображение игрока.

Автор должен чувствовать, где необходима детальность, а где - краткость. Он должен пользоваться воображением игрока, и вам не всегда нужно "разжевывать" свои мысли для него. И в связи с этим возникает тема следующего раздела.

Образность

Создание образов является частью создания атмосферы и предполагает существование чего-то помимо непосредственно образа предмета в воображении игрока. Это указатель на иную реальность, которую игрок может постичь лишь частично. Возьмем огромную каменную голову, лежащую посреди пустыни. Как она там очутилась? Кто жил в этом месте? Сколько должно было пройти времени, чтобы все вокруг настолько изменилось? Или мост, построенный через огромное ущелье, но так и не пересекающий его. Был ли он закончен, а потом сломан? Или кто-то так и построил мост, уходящий в пустоту? Фрагмент предмета вызывает стремление закончить образ. И часто такие образы оказываются более интересными, чем если бы игрок мог увидеть и постичь их целиком.

Люди, которые играют в IF, имеют отличное воображение, но и оно обычно оперирует понятиями длин и размеров, которые легко представить. Прекрасно работают образы, противоречащие наше-



му ощущению "правильности" существования мира и заставляющие нас задумываться об альтернативной реальности, позволяющей такое поведение: смена мер и весов; процессы, которые протекают быстрее, чем в реальной жизни, или в обратном направлении, или застывшие на полпути; двери, открывающиеся в никуда; объекты, висящие в воздухе; неодушевленные предметы, обретающие жизнь.

Однако все интересное в вашем мире будет смотреться не лучше неумелого фокуса, если не будет подходящим образом описано. Тщательность и обстоятельность здесь - ваши лучшие инструменты. Чем сказать, что что-то "шокирует" или "потрясает", лучше привести менее возвышенные, но более детальные описания и доказательства размеров или эмоционального влияния предмета. Фокус в том, чтобы усилить самые многообещающие детали, прояснив их как можно ярче. Все остальное может быть более размыто - игрок воображением заполнит пробелы.

Ошибка на ошибке

Неважно, сколько времени вы проведете над кодом игры. Если в вашей программе больше десяти строк, в ней уже есть ошибки.

Ошибка, баг (bug) - термин, обозначающий ошибку в программе, заключающуюся в невыполнении ею запланированных функций.

Баги являются неотъемлемой частью любой программы. Даже опытный программист постоянно сталкивается с ними, ведь предусмотреть все, что сделает такое непредсказуемое существо, как компьютерная программа, невозможно. Важной задачей каждого автора IF на протяжении всей работы над игрой является поиск и уничтожение как можно большего числа багов.

Знай своего врага

1. Опечатки, пунктуационные и грамматические ошибки.

Их влияние на игру заключается, прежде всего, в отпугивании потенциальных игроков, которым не нравится спотыкаться на неправильно написанных словах и некрасиво выраженных образах и мыслях автора. Понятно, что, если автор день и ночь трудится над своей игрой, ему трудно следить еще и за правильностью всего, что написано в его текстах. Но никто не говорил, что будет легко.

Некоторые платформы позволяют вынести весь текст из исходника игры в отдельный файл для проверки правописания. Можно сразу по нескольку раз прочитывать свой текст, проверяя его на наличие ошибок.

2. Неверная реакция

Выявление такого рода ошибок требует активного тестирования игры. Они возникают по той причине, что автор не предусмотрел всех состояний, в которых могут оказаться его предметы, и всех действий, которые игрок может с этими предметами совершить. То есть, если в вашей игре объекты реагируют на команду "поджечь <предмет>" фразой "<предмет> недолго горит, а затем гаснет", то вы можете столкнуться с такой ситуацией:

> поджечь бетонную плиту

Плита недолго горит, а затем гаснет.

3. Ошибки в программе

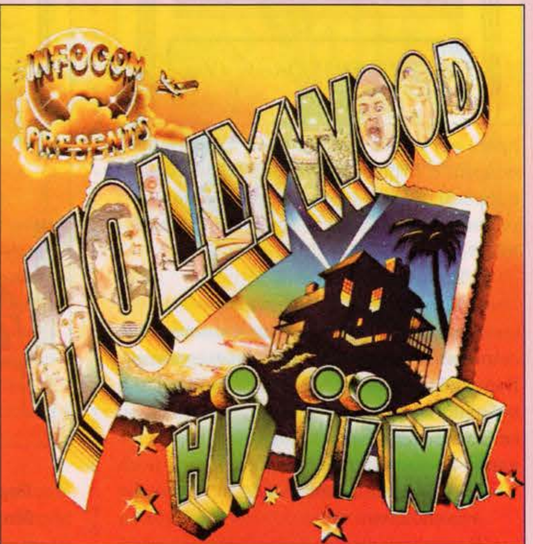
Это ошибки самого "низкого уровня", возникающие тогда, когда автор просто оставил незавершенной какую-либо часть своей программы. От них вы должны избавляться в первую очередь, так как они чаще всего наиболее заметны, и некоторые из них способны сделать игру невозможной.

> наполнить бутылку

Вы наполняете бутылку водой. Теперь бутылка пуста.

"Бутылка" была неверно создана автором, в результате чего она неправильно взаимодействует с игровым миром.





Тестирование игры

Это были три основных вида ошибок, возникающих при разработке игры. Теперь рассмотрим, как эти баги можно обнаружить. В тестировании игры существуют три этапа.

Альфа-тестирование

Первый этап тестирования называется "альфа", - когда автор самостоятельно проверяет работоспособность своей игры. Итак, вы закончили работу над каким-либо участком игры, то есть создали все комнаты, выходы, описания и "реакционные сообщения".

❑ Запустите игру и убедитесь, что все выходы ведут туда, куда они должны вести, описания не упоминают несуществующие предметы и не содержат орфографических, пунктуационных и других ошибок.

❑ Добавьте двери. В игре удостоверьтесь, что их можно открыть и закрыть.

❑ Добавьте NPC, активно проверяя их. Они должны правильно реагировать на действия игрока и на его вопросы.

❑ Добавьте паззлы. Проверьте их.

❑ Добавьте декорации и те объекты, которые не имеют отношения к решению паззлов.

❑ В игре осмотрите все предметы, трогайте их, кидайте, толкайте и всячески издевайтесь над ними. Поиздевайтесь также над NPC.

После подобной проверки вы должны иметь возможность решить все паззлы, совершать основные действия с предметами, взаимодействовать с NPC, осматривать местность и декорации. Помните, верный способ вызвать баг - это "вылечить" другой баг. Поэтому после каждого "улучшения" нужно заново пробежаться по всему эпизоду.

Если вам кажется, что с вашей игрой все в порядке, переходите к следующему этапу тестирования.

Бета-тестирование

"Бета-тестирование - это эксперимент по публичному самоунижению" (Дж. Кевин Уилсон). Стадия "бета" наступает, когда автор решается отдать свое детище на растерзание другим людям. На этом этапе открывается огромное число ошибок, особенно если ваша IF имеет серьезные размеры, и вы не смогли хорошенько проверить ее на стадии "альфа".

Определите то количество людей, которые будут тестировать игру. Чем больше по размерам ваша IF, тем больше людей необходимо задействовать. Привлеките близких друзей, родственников, распространите игру в интернете.

Поддерживайте постоянный контакт со своими "бета-тестерами", пусть все получившие игру отсылают вам отчеты с обнаруженными ошибками и предложениями. Кстати, о предложениях. Они не менее важны, чем исправление багов. Игроки могут посоветовать вам добавить в игру или исключить из нее отдельные места, эпизоды и ситуации; вам могут предложить ввести дополнительные "реакционные сообщения" на незначительные дей-

ствия персонажа. Не отворачивайтесь от желаний игроков, если они действительно разумны.

Паззлы и NPC должны подвергаться особенно тщательной проверке.

Гамма-тестирование

"Гамма-тестирование" начинается после официального выхода игры в свет и не заканчивается, пока существует хотя бы один из ее экземпляров и пока автор не потерял интерес к своему проекту. Вы можете выпустить "версию 2", "версию 3" и т.д. своей игры, если ваши игроки нашли новые ошибки.

В любой работе IF всегда есть место для дальнейшего улучшения. "Всегда есть еще один баг, еще один текст, который стоило бы улучшить, или еще одна ироничная реплика, которую можно было бы вставить в игру" (Грэхем Нельсон).

Заключение

Надеюсь, эти несколько глав помогли начинающим в написании IF, а возможно, даже опытные авторы нашли здесь для себя что-то полезное, ведь я постарался внести в этот цикл не только свои мысли, но и добавить что-нибудь из опыта зарубежных авторов игр и работ по IF-теории. Хотелось бы, чтобы сообщество ценителей и любителей интерактивной литературы росло и расширялось. Всем настоящим и будущим авторам я желаю удачи в создании своего шедевра.

При работе над статьей использовались следующие материалы:

Aikin, Jim "Lessons Learned The Hard Way"
Berlyn, Michael "Description Medicine"
Bowers, Neil "The Taxonomy Of Plot Devices"
DeMause, Neil "All That Erasmatazz"
Forman, C. E. "Game Design At The Drawing Board"
Genx, "Описание программы Inter Quest"
Granade, Stephen "Choosing Adventure Language"
Granade, Stephen "Death's Sting"
Granade, Stephen "Interactive Fiction In Five Easy Years!"
Granade, Stephen "Portable Stuff"
Granade, Stephen "Puzzle Logic"
Granade, Stephen "Puzzles And NPC"
Granade, Stephen "Reactions And Interactions"
Granade, Stephen "Simulating Adventure"
Jones, Derek "Archetype - The Text Adventure Language"
Nelson, Graham "Craft of Adventure"
Nelson, Graham "Inform Designer's Manual"
Newell, Bob "Which Adventure System Is Better?"
Nilsson, Thomas "ALAN Manual And Tutorial"
Parker, Marnie "An Iffy Theory"
Rees, Gareth "Distinguishing Between Game Design And Analysis: One View"
Ripsoft Corp. "Universal Ripsoft Quest"
Roberts, Mike "TADS Manual"
Short, Emily "Fantasy Setting In IF"
Standish, Jeff "GINAS Manual"
Stevens, Duncan "The Player Character's Role In Game Design"
Tessman, Kent "Hugo Manual"
Welch, Mark; Malmberg, David "AGT Manual and Tutorial"
Williamson, Gil "Computer Adventure - The Secret Art"
Wilson, G. Kevin "Room Descriptions, Friend or Foe?"
Wilson, G. Kevin "Whizzard's Guide To Text Adventure Authorship"
Wood, John "Player Character Identity in Interactive Fiction"

Большинство вышеперечисленных платформ, а также игры, созданные с их помощью, можно переписать с IF-ftp-архива ftp.gmd.de или с сайта ifarchive.org.

Благодарю Джерри Кевина Уилсона и Стивена Грэнед, хотя сомневаюсь, что они сумеют прочесть эти благодарности. Благодарю всех посетителей форума на http://www.taplap.ru, кто помог мне в подготовке материала для раздела "Платформы". Особая благодарность Olegus'у и Стасу Старкову, чьи справедливые критика и предложения побудили меня переписать и добавить некоторые разделы этой статьи.

Комментарии, критика, предложения и вопросы принимаются по адресам:
emperor007@mail.ru и emperor007@email.com

Я также приглашаю всех ценителей IF на сайт Interactive Fiction: по-русски (http://www.taplap.ru).

Не забудьте свой фонарик, бронзовый ключ и пустую бутылку!

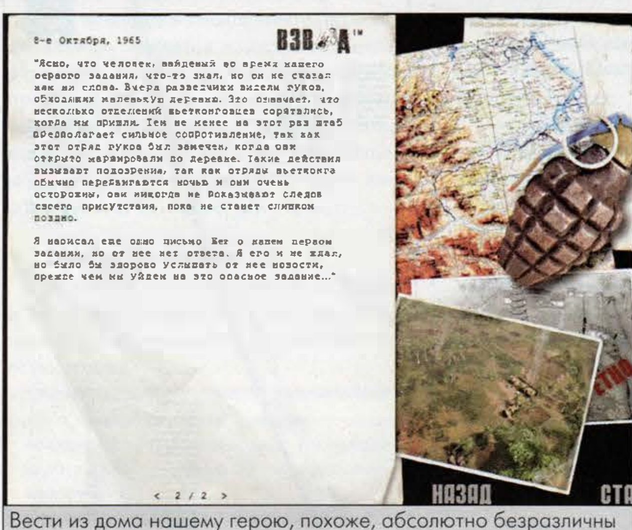
Локализации

Никита Старцев

Взвод



Название	Platoon
Жанр	Squad-based RTS
Издатель	Monte Cristo Multimedia
Разработчик	Digital Reality
Издатель в России	"Новый Диск"
Локализатор	"Медиа-2000"
Количество дисков	1
Перевод	6
Текст	6
Озвучка	6
Оценка локализации	6.0



Вести из дома нашему герою, похоже, абсолютно безразличны

Сразу определимся: рассматриваемый "Взвод" не имеет никакого отношения к "Взводу" Оливера Стоуна. Да, тоже вьетнамцы и вьетнамская война, но на этом сходство заканчивается. Хотя в титрах и проставлена компания Orion Pictures (владелец копирайта на фильм), на игре это отразилось только схожей полиграфией обложки. И хорошо, что вышло именно так. Не хотелось, чтобы среди многочисленных поделок "по мотивам" появился еще и Platoon.

Что касается собственно локализации. Литературный стиль текстов оставляет желать лучшего. То ли переводчики "Медиа-2000" не в ладах с русским правописанием, то ли не полностью отрабатывают зарплату редакторы и корректоры. Повсеместно можно встретить предложения, не отличающиеся грамотностью с точки зрения русского языка (неправильное использование глаголов - нормальная практика). Да и сюжет потерял эмоциональную составляющую из-за не самой лучшей озвучки. Актеры говорят не так выразительно, как бы нам этого хотелось: не чувствуется особой разницы между голосом сержанта, когда он грустит или когда радуется. Претензий нет, пожалуй, только к шрифтам.

В результате получилась достаточно сносная локализация средненькой игры, которую, возможно, захотят иметь у себя дома фанаты одноименного фильма.

Футбольный менеджер 2003

Название	Soccer Manager
Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	JoWooD Productions
Разработчик	4Head Studios
Издатель в России	"Руссобит-М"
Локализатор	Azza Games
Количество дисков	1
Перевод	7
Текст	4
Озвучка	Нет
Оценка локализации	5.5



Хочешь, я угадаю, как зовут Бэкхема?

Azza Games, на совести которой второй "Индустриальный гигант", не блеснула и на этот раз. Совершенно непонятно, зачем было стремиться к сходству с оригинальными шрифтами, если последние смотрятся не лучшим образом. Ладно, если бы на этом и остановились. Но нет, локализаторы решили пойти еще дальше. Обычные буковки, рисованные в Paint'е, еще можно воспринимать нормально, но когда, якобы для выделения важной информации, они написаны курсивом... Подобные выходки еще можно было простить первым "русефекациям" народных умельцев с "Горбушки", но не официальной локализации. С самим переводом тоже не все гладко. Больше всего вопросов вызывают названия умений и характеристик игроков (одна из немногих оригинальных идей разработчиков, да и та выполнена не ахти). Кто такой "генодист" я до сих пор не могу понять, а уж чем он отличается от "тухлого яйца" и подавно. Кроме того, всюду присутствуют многочисленные сокращения, которые пониманию далеко не способствуют.

В итоге: не самая лучшая локализация не самой лучшей игры.

Европа 1400: Гильдия

Название	Europe 1400: The Guild
Жанр	Экономический симулятор средневековья
Издатель	JoWood Productions
Разработчик	4Head Studios
Издатель в России	"Руссобит-М"
Локализатор	"Руссобит-М"
Количество дисков	1
Перевод	5
Текст	4
Озвучка	2
Оценка локализации	3.8

Признаться, порядком надоели предлагаемые разработчиками однообразные клоны и, тем более, клоны этих клонов, которыми рынок PC игр сейчас просто переполнен. Поэтому в последнее время выход хоть какой-нибудь мало-мальски оригинальной игры становится настоящим событием. Одним из них со всей ответственностью можно назвать релиз "Гильдии".

Еще с раннего "детства" (© Л.Н. Толстой) я мечтал об идеальной игре, у которой нет определенного жанра, где позволено делать все, что душе угодно. "Европа 1400: Гильдия" смогла приблизиться к ней почти вплотную. Экономическая стратегия с боями в реальном времени и элементами RPG - впечатляющая смесь.

А вот с локализацией "Гильдии" явно не повезло. Во-первых, качество перевода с кряхтением кое-как дотягивает только до среднего уровня. Во-вторых, не выдерживает критики озвучка. Единственный ее плюс заключается в том, что



Это не прогрессивный интерфейс разработчиков, о глюк локализованной версии. И токого "добро" том ух кок много

она вообще есть. Ну и, в-третьих, шрифты: стилизованые (что, вообще то, хорошо), но нечитабельные. Главная же проблема локализации кроется в технической стороне дела: то слова на строчке не помещаются, то пробелы непонятные понаставлены, а в некоторых местах кнопки пляшут по всему экрану, от чего он начинает мигать. Может, это я чего-то не понимаю, а может, кто-то поленился игру перед выпуском нормально протестировать.

P.S. Такой глубокой и сложной игре не помешал бы приличный мануал. От кратенького FAQ в readme.txt толку не много.

442 - Формула Победы

Название	FourFourTwo: Touchline Passion
Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	SCi Games
Разработчик	Bubball Systems
Издатель в России	"Бука"
Локализатор	"Бука"
Количество дисков	1

Перевод	6
Текст	7
Озвучка	Нет

Оценка локализации 6.5



Высокий "рол. пкз." - хорошо, низкий - плохо. Еще вопросы есть?

Почти все (почему - см. ниже) создатели "442 - Формула Победы" - люди одаренные и безмерно любящие футбол. В своем творении они воплотили столько новых идей и задумок, что хватило бы на добрый десяток подобных игр. А вот кто в команде разработчиков явно филонил, так это художники и дизайнеры интерфейса. Первые, похоже, не знакомы с такими понятиями, как "стиль" и "красота", а вторые не разумеют, что пользователям неудобно, когда кнопки хаотично разбросаны по всему экрану.

За последний год многие наши издатели выпустили на российский рынок хотя бы один футбольный менеджер, однако качество их локализаций оставляет желать лучшего. К сожалению, наш сегодняшний гость не является исключением. Локализация не плохая, но недостатков в ней также достаточно. Для меня до сих пор остается загадкой, почему переводчики, когда дело доходит до игр редких жанров начинают откровенно халтурить, есть же, в конце концов, тематические словари. Появляются переводы, которые зачастую противоречат здравому смыслу.

А теперь вопрос для сообразительных: чем отличается "отвергнуть" от "возразить"? Ответ - тем, что в оригинале это соответственно "отказать" и "торговаться".

Промышленный Гигант 2: На Рубеже Веков

Название	Industry Giant 2: 1980-2020
Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	JoWooD Productions
Разработчик	JoWooD Productions
Издатель в России	"Руссобит-М"
Локализатор	Azza Games
Количество дисков	1

Перевод	8
Текст	8
Озвучка	Нет

Оценка локализации 8.0



Хотел бы я посмотреть в глаза тому человеку, который придумол эту компанию. Кстати, обратите внимание но кнопки: теперь они используют одиноковый шрифт

Разработчики любят адд-оны. А с чего бы их не любить, если при минимальных умственных и физических затратах можно увеличить свои доходы практически вдвое? Вот и JoWooD решила еще разок покопаться в кошельках своих поклонников. Встречайте, "Промышленный Гигант 2: На Рубеже Веков".

Напомним, что летоисчисление в оригинальной игре заканчивалось 1980 годом (весьма странный выбор, честно сказать). Новоиспеченное дополнение продлевает вашу капиталистическую жизнь на лишние сорок лет, естественно добавляя новые плоды прогресса.

При этом у "Руссобит-М" появился шанс хоть как-то реабилитироваться и исправить ошибки, присутствовавшие в русской версии оригинального "Промышленного Гиганта 2". Если вы помните, мы уже писали о нем в ноябре прошлого года, и тогда он получил не очень высокую оценку. Однако в продолжении было вылечено очень много старых багов, и со всей ответственностью можем сказать, что эта локализация удалась. Были подправлены шрифты: теперь ничто никуда не вылезает и смотрится очень симпатично. Равнозначные кнопки отныне выполнены в едином стиле. Перевод тоже был слегка подкорректирован, так вездесущая надпись "отмена" в описании товаров все-таки канула в Лету. И наконец-то было добавлено руководство пользователя. Теперь их даже два: для самой игры и для адд-она.

Gore: Первая Кровь

Название	Gore: Ultimate Soldier
Жанр	3D shooter
Издатель	Dreamcatcher Interactive
Разработчик	4D Rulers Software
Издатель в России	"Новый Диск"
Локализатор	"Медиа-Сервис-2000"
Количество дисков	1

Перевод	8
Текст	6
Озвучка	7

Оценка локализации 7.0





Локализовывать шутеры - дело нехитрое: немного текста, чуть-чуть комментариев и все. Остается только подобрать нормальные шрифты, и работа закончена.

К переводу тех сорока семи односложных предложений, которые наличествуют в игре, претензий практически не возникает. Озвучка тоже получилась весьма неплоха. Актеры на редкость эмоциональны, однако из-за этого не всегда можно разобрать смысл произносимого. Видать не совсем (или совсем не) профессионалы оказались. Единственное, над чем нужно было серьезно поработать - это шрифты. Увы, в нашем случае был выбран не самый лучший шрифт, который "Медиа-2000" почему-то использует весьма часто. Это даже шрифтом назвать сложно: все буквы нарисованы в разном стиле, а "й" и вовсе выпадает из общей массы по росту. Это несколько портит общее вполне благоприятное впечатление от работы одного из самых неоднозначных отечественных локализаторов. Однако некоторый прогресс все-таки на лицо: первая "семерка" как-никак.

Нина: Дневники Спецагента

Название	Nina: Agent Chronicles
Жанр	3D shooter
Издатель	Lemon Interactive
Разработчик	Detalion
Издатель в России	New Media Generation
Локализатор	New Media Generation
Количество дисков	1

Перевод	8
Текст	8
Озвучка	5

Оценка локализации 7.0





Надписи на упаковке игры призваны убедить покупателя в том, что перед ним новое слово в жанре тактических шутеров. Это не совсем так, или, как говорится, совсем не так. Дело в том, что к этим самым тактическим шутерам "Нина" имеет такое же отношение, как Morrowind к авиасимуляторам. Больше всего понравилась фраза о "невероятном разнообразии...типов противников". Ну да, так оно и есть: бывают террористы в юбках белого, синего, зеленого... коричневого цвета. А еще одна игровая фишка - суперфункция "контроль сознания" заключается в том, что экран на мгновение чернеет, потом вам показывают место, куда вы каким-то образом должны придти. и в конце вам продемонстрируют тело несчастной жертвы. Ну а "продвинутый AI" настолько продвинут, что даже способен тупо стоять на месте и стрелять.

Разработчики подкачали, а вот наши локализаторы справились почти на "хорошо". Не удалась только озвучка: нет ни выражения, ни чувства, ни эмоций. Так и хочется, сказать "не верю" (© Станиславский). Перевод текстов выполнен достаточно неплохо, молодцы, справились. Еще и шрифт для главного меню действительно хороший нарисовали, почти как в оригинале, если не лучше. В других местах шрифты самые обычные, но читаются без проблем и выглядят пристойно. Так что этот компонент выполнен практически идеально.

Farscape (На Краю Вселенной)

Название	Farscape: The Game
Жанр	Командная action РПГ
Издатель	Simon & Schuster Interactive
Разработчик	Red Lemon Studios
Издатель в России	"1С"
Локализатор	"Логрус.РУ"
Количество дисков	1

Перевод	9
Текст	10
Озвучка	9

Оценка локализации 9.3

"Игроизация" Farscape ничем особым из серой массы невнятных поделок, эксплуатирующих раскрученные брэнды телесериалов, не выделяется. Графика пришла к нам из года этак девяносто восьмого, когда трехмерное было лучше двухмерного только потому. что оно трехмерное. Кривые модели персонажей



с огромным количеством разнообразных движений в количестве пяти штук возвращают нас в те стародавние времена, когда казалось, что и "Горький-17" - верх совершенства. Но мы-то видели NWN, поэтому для нас это уже позавчерашний день. Все остальное, включая звуки, элементы дизайна, сюжет, героев, было взято прямиком из сериала, причем без каких-либо видимых изменений. Получилось весьма грустно и печально. Так что любителям киноэпопеи остается только сожалеть о том, что Red Lemon - не BioWare.

Специально для вышеназванных товарищей наш добрый издатель и не менее добрый локализатор сделали просто великолепную русскую версию. Наверное, чтобы хоть как-то подсластить горькую пилюлю, в общем-то, не шибко удачной игры. Были приглашены актеры, дублировавшие оригинальный фильм для нашего телевидения. И я вам должен сказать, это нечто потрясающее. Вот уж действительно профессионалы, знающие свое дело. Правда, звукорежиссер немного подкачал, неправильно обрисовав актерам некоторые игровые моменты, но в целом озвучка получилась практически идеальной. К переводу тоже никаких претензий не имеется. Дизайнеры шрифтов тоже не подвели. Фирменные вытянутые буковки будут радовать глаз на протяжении всей игры. Багов, глюков, опечаток, сокращений и прочих гадостей при доскональном осмотре замечено не было. А какое там руководство пользователя, м-м-м...

Тони Крутони: Бешеная Тыква

Название	Tony Tough and the Night of Roasted Moths
Жанр	Quest
Издатель	Nayma Software
Разработчик	ProGraph Research
Издатель в России	"МедиаХауз"
Локализатор	"МедиаХауз"
Количество дисков	1
Перевод	8
Текст	8
Озвучка	9
Оценка локализации	8.3

Добро пожаловать в прошлое. Если вы соскучились по старому доброму "черному" юмору начала 90-х, тогда "Тони Крутони" вам однозначно понравится. Со дня релиза этой замечательной игры на ее исторической родине в Италии прошло ни много, ни мало - три года. Не спешите ругать наших издателей, английская версия появилась только осенью прошлого года. C'est la vie, так сказать.

"МедиаХауз" - не частый гость в нашем разделе, но почему-то мы верили, что все у них получится. И не ошиблись. Для нормального перевода забавного квеста, нужно и самому обладать неслабым чувством юмора. К счастью, с ним у локализаторов все в порядке. Не думаю, что в оригинале Тони выдавал более смешные комментарии и колкости. Актеры озвучания тоже заслуживает всяческих похвал. Кстати, некоторые из них трудились и над Farscape.

Небольшие проблемы возникают только со шрифтами. Во время игры зеленый текст монологов нашего супердетектива читать не очень удобно. Во всяком случае, это относится к отдельным буквам. Ну и то, что главное меню на английском ос-



Тони "ботаник" еще тот, но чувство юмора у него имеется

талось, тоже не есть хорошо. Но в любом случае эта локализация удалась.

Партнеры

Название	The Partners
Жанр	Симулятор юридической фирмы
Издатель	Monte Cristo Interactive
Разработчик	Monte Cristo Interactive
Издатель в России	"Новый Диск"
Локализатор	"Новый Диск"
Количество дисков	1
Перевод	6
Текст	6
Озвучка	6
Оценка локализации	6.0

Перевод выполнен приемлемо, если не считать постоянных тавтологий и общей корявости текстов. От озвучки впе-



Какая скорость! Плохо только мимо тренажера промахнулась



В "Партнерах" это называется грубо льстить, а совсем не то, что вы подумали

чатление возникает двоякое. С одной стороны, актер (читает брифинги и подсказки) нормально говорит, даже иногда с выражением. Но, с другой, у него не получается передать все необходимые эмоции и чувства, которые явно подразумеваются в тексте. Да и приелся он уже: использование одного и того же голоса во всех локализациях выглядит, как минимум, непрофессионально. Шрифты задействованы те же самые, что и во многих других локализация от "Медиа-2000". Тонкие, квадратные, никакие. Даешь творческий подход вместо бездушного конвейера! Локализации любят индивидуальное отношение, тогда и результат будет соответствующий.

Icewind Dale 2

Название	Icewind Dale 2
Жанр	RPG
Издатель	Interplay Entertainment
Разработчик	Black Isle Studios
Издатель в России	"1С"
Локализатор	"1С"
Количество дисков	2

Перевод	10
Текст	9
Озвучка	8
Оценка локализации	9.0


Мой лучший боец - грубая и невоспитонноя горо мышц. Жалко только, фото неудочное

Очередная noname локализация издательства "1С" сначала вызвала некоторые опасения (все помнят, что было с OFP: Resistance?). Но, к счастью, они не подтвердились: русская версия получилась весьма и весьма недурна и игру никоим образом не испортила. По качеству перевода IWD2 может поспорить с самим Warcraft III. Каждое слово, да что там, каждая буква наполнена смыслом. Яркий пример - гоблин, злобным хихиканьем выдающий предательские намерения. Или главарь орковской Орды, чьи наполеоновские замашки видны невооруженным взглядом. У каждого персонажа свои тараканы в голове, и переводчикам удалось передать на первый взгляд незначительные нюансы, которые помогают глубже погрузиться во вселенную Forgotten Realms. На этом фоне каждый мелкий недочет бросается в глаза намного сильнее, чем обычно. Будь то малочисленные опечатки или кое-где непереведенные названия предметов - такие досадные оплошности несколько портят общее впечатление. То же самое касается и озвучки. Ничего плохого про нее сказать нельзя, но и хвалить актеров, по большому счету, не за что.

И все же, подводя общий итог, хочется сказать, что локализация Icewind Dale 2 удалась, как и сама игра. Фанаты классических RPG не будут разочарованы.

Ларго Винч: Империя под угрозой

Локализацией "Ларго Винча" занималась компания "Акелла". Результат ее работы нельзя назвать образцовым, но то, что он весьма неплох, это уж точно. Что касается собственно перевода, то он сделан вполне на уровне: понятно, связно, а главное - "по-русски". Английских слов практически нет, за исключением

Название	Largo Winch: Empire under Threat
Жанр	Adventure
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Dupuis
Издатель в России	"Акелла"
Локализатор	"Акелла"
Количество дисков	1

Перевод	8
Текст	8
Озвучка	7
Оценка локализации	7.6


Лучшая загадка во всей игре: один против трех мафиози. Ваши предложения?

названия игры в окне загрузки и головоломок про компьютерные вирусы. А вот выбор шрифтов оставляет желать лучшего. Слишком уж они обычные, а в главном меню так и вовсе размытые. Неважно выполнена озвучка. Здесь дело даже не в работе актеров (к которой претензий практически нет), а в технической стороне вопроса. Голоса слишком тихие и несколько приглушенные по сравнению с музыкой и другими звуками. Приходится увеличивать громкость динамиков. Кроме того, некоторые реплики обрываются, не успев закончиться, и начинаются следующие. Можно подумать, что игру не тестировали или тестировали некачественно. Таким явным багам не место в официальной локализации.

Приговор: казнить нельзя, помиловать. Хотя некоторые обидные недоработки и просочились "на золото", русскую версию можно признать вполне удовлетворительной.

Футбол: Кряки против Плюхов

Название	Pet Soccer
Жанр	Аркадный футбол
Издатель	Techland
Разработчик	Techland
Издатель в России	"Акелла"
Локализатор	"Акелла"
Количество дисков	1

Перевод	9
Текст	9
Озвучка	9
Оценка локализации	9.0

Эта игра тоже посвящена футболу. Но на этот раз не настоящему, потому что вместо реальных футболистов здесь выступают разнообразные представители животного мира. Черепахи, жирафы, быки и даже акулы с динозаврами любят погонять мячик в свободное от повседневных забот и хлопот время ничуть не меньше нашего. "Серьезным" футболом (на что пытается претендовать FIFA две тысячи какая-нибудь) тут и не пахнет, зато парочка-другая приятных и веселых вечеров вам обеспечена. Разработчики подошли к своему детищу с изрядной долей юмора, применили симпатичную мультяшную графику и даже какую-никакую физическую модель. Конечно же, нашлось место дополнительным скрытым бонусам и специальным возможностям, без которых ар-



Звериноя Лига чемпионов в сомом розгоре. Я, между прочим, игрою зо "Сокол"

када и не аркада вовсе. В общем, продукт получился очень симпатичный. И не думайте, что он рассчитан исключительно на детей 3+. Геймерам со стажем тоже может понравиться.

Хотя работы там не так уж и много, при локализации этой игры нельзя было забывать о полной несерьезности происходящего, да и общей юмористической направленности. К счастью, в "Акелле" это осознали и подошли к вопросу со всей ответственностью. Конечно, самый запоминающийся момент - это комментарии попугая. Живо, оригинально, смешно, в конце концов. Других голосов в игре нет, но уже за это локализация заслуживает высокой оценки. Текста в "Кряках" мало, но и тут переводчики смогли внести свою лепту. Названия звериных команд представляют собой несколько измененные названия российских клубов, а имена "игроков" совершенно четко отражают их видовую принадлежность. Нечасто можно встретить подобный творческий подход к своему делу у наших локализаторов. Помимо всего прочего, были перерисованы кнопки меню и логотипы.

Результат практически идеальный. Если бы речь шла не об аркаде, а какой-нибудь серьезной RPG, Кряки на пару с Плюхами получили бы максимально возможную оценку.

Кряки и Плюхи вступают в гонку

Название	Pet Racer
Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Techland
Разработчик	Techland
Издатель в России	"Акелла"
Локализатор	"Акелла"
Количество дисков	1
Перевод	9
Текст	8
Озвучка	6

Оценка локализации 8.6



Моя фиолетовоя (но "розовую" оно очень обижается) понтеро в очередной роз победило

Русскую версию этой игры также выпустила "Акелла" и, надо сказать, у нее все получилось просто прекрасно. Хотя аркадные гонки никогда не отличались каким-то выдающимся объемом текстов или сложными характерами персонажей, нельзя недооценивать работу локализаторов. Главную роль тут играет, конечно же, озвучка. И актеры со своей задачей справились. У каждого гонщика индивидуальный голос, вполне соответствующий его внешнему виду. Они ведь общаются не только с вами перед гонкой, но и не лишают себя удовольствия выкрикнуть что-нибудь язвительное в адрес соперника при обгоне. Звучит, к слову, очень забавно. Как и в футболе, здесь также были заново перерисованы кнопки в меню, но на этот раз художникам чего-то не хватило. Буквы у них какие-то угловатые получились, и не везде удалось выдержать общий стиль. Хотя это все мелкие придирки. Данную локализацию можно признать очень удачной, и свою высокую оценку она явно заслужила. Фанатам гонок посвящается.

P.S. Не дарите эту игру детям. Там петух матом ругается.

Побег

Название	Prisoner of War
Жанр	Quest/adventure
Издатель	Codemasters
Разработчик	Wide Games
Издатель в России	"1С"
Локализатор	Nival Interactive
Количество дисков	2
Перевод	9
Текст	9
Озвучка	0

Оценка локализации 6.0



Новая американская забава: кто быстрей сбежит из концлагеря

По абсурдности сюжета "Побег" обходит даже такого монстра киноиндустрии, как "Война Харта". В игре вам придется выступить в роли американского летчика (а по совместительству еще и просто крутого парня) Льюиса Стоуна, которого во время Второй мировой сбили немцы. Он выжил, а фашистам ничего не оставалось делать, как отправить его в концлагерь. Оказывается, это заведение (по мнению разработчиков из Wide Games) представляет собой загородный клуб с вежливым обслуживающим персоналом, бесплатным жильем, приличной столовой и спортплощадкой. Единственное неудобство - ежедневная двухразовая перекличка. Отчего нашему супермену вдруг захотелось оттуда сбежать, рискуя собственной жизнью, история умалчивает, но то, что дело это стоящее, явно подразумевается.

Локализация, выполненная Nival'ом, практически не вызывает нареканий. Перевод отличный, шрифты подобраны тоже приемлемые. Тогда почему же общая оценка такая низкая, спросите вы. Самые наблюдательные, наверное, уже заметили нолик напротив слова "Озвучка". В русской версии оставлена оригинальная английская речь. Игра без озвучки - как фильм с субтитрами: вроде на русском, но ощущение уже не то.

Отсутствие русских голосов несколько подпортило, в общем-то, благоприятное впечатление от работы одного из ведущих отечественных девелоперов. Но если вы с английским на "ты" и вам нравится Thief, Prisoner of War, то эта игра для вас.

Юрий Катков

Airport Tycoon 2



Во время игры нажмите [~] чтобы вызвать консоль, введите нужный код и нажмите [Enter]:

INeedCash - получить $100000000;

MassDrop - создать аэропорт;

SetBudget - установить размер бюджета;

DoEarthquake - землетрясение;

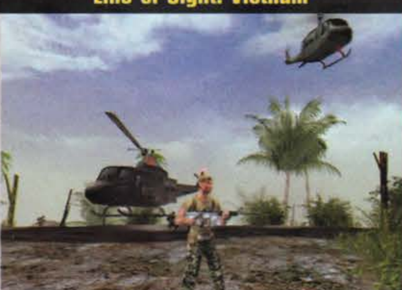
DoTornado - торнадо;

SetCash - получить любое количество денег;

ShowGame - показать игру;

HideGame - скрыть игру.

Line of Sight: Vietnam



Во время игры нажмите ['] чтобы вызвать консоль, введите нужный вам код и нажмите [Enter]:

/cheatcheat - активировать все читы сразу;

/ac - режим бога, бесконечные патроны и отсутствие гравитации;

/godmode - режим бога;

/invis - невидимость;

/fly - режим полета;

/losemission - проиграть текущую миссию;

/winmission - выиграть текущую миссию;

/fovs - изменить поле зрения врагов;

Freelancer

Чтобы включить режим бога в игре, нужно отредактировать файл PerfOptions.ini , который находится в папке My Documents\My Games\Freelancer\. Откройте этот файл любым текстовым редактором, найдите строку DIFFICULTY_SCALE и измените значение 1.00 на 0.00, т.е. DIFFICULTY_SCALE = 1.00 нужно исправить на DIFFICULTY_SCALE= 0.00.



Enclave

Зайдите в папку с игрой, откройте любым текстовым редактором файл environment.cfg и добавьте в конце файла строку CON_ENABLE=1. Начните игру как обычно, нажмите [~], чтобы вызвать консоль и вводите читы:

cmd giveall - получить все вещи и предметы;

cmd noclip - режим прохождения через стены;

cg_menu "cheatmenu" - появится чит-меню, в котором можно будет выбрать нужный вам код: "режим бога" или "завершить миссию".

Примечание: полный список консольных команд находится в файле config.mpp.



Highland Warriors



Во время игры нажмите клавишу [\], чтобы вызвать консоль, и вводите следующие коды:

serules - победа;

kingeddieismyfriend - бессмертие;

timmbbeerr - получить 1000 единиц дерева;

befat - получить 1000 единиц еды;

allthestones - получить 1000 единиц камня;

iamrich - получить 1000 единиц золота;

bethestone - получить 1000 единиц руды.

Revolution

Запустите игру с параметрами -cheats -funlabs. Это можно сделать, отредактировав ярлык запускаемого файла. Командная строка должна принять примерно следующий вид: "C:\Games\Revolution\Bin\Revolution.exe" -cheats -funlabs , где вместо C:\Games\Revolution должен быть ваш путь к игре. Во время игры нажмите [~] чтобы вызвать консоль, введите нужный код и нажмите [Enter]:

godMode = 1 - включить режим бога;

noClip = 1 - включить режим прохождения через стены;

give health - восстановить здоровье;

give weapons - получить оружие;

aiDisableThink = 1 - выключить AI у компьютерных врагов;

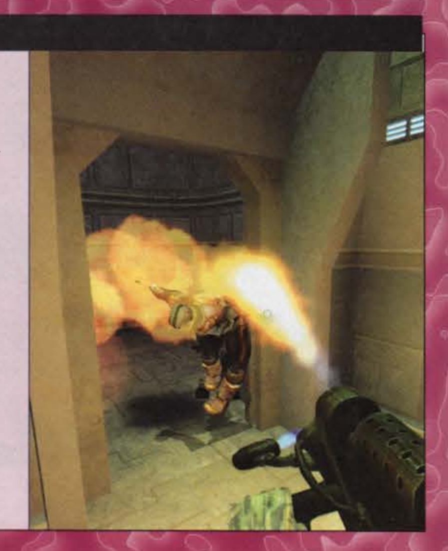
aiDisableAct = 1 - отключить передвижение компьютерных врагов;

spMapList - вызвать меню, в котором можно выбрать любой уровень игры;

help - посмотреть список всех доступных консольных команд;

Примечание 1: не забывайте делать пробел до и после знака "=" (пример: aiDisableAct = 1).

Примечание 2: если в конце кода стоит "1" - это обозначает активацию кода, а если "0" - отключение кода. Пример: godMode = 1 - включить режим бога; godMode = 0 - выключить режим бога.



Harry Potter and the Chamber of Secrets

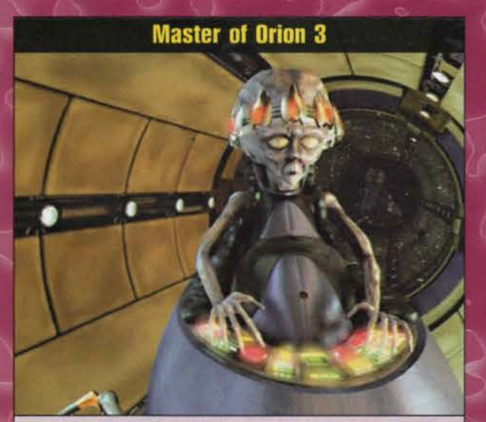
Зайдите в папку с игрой, в подкаталог \system, найдите файл defuser.ini и откройте его любым текстовым редактором. В конце файла будет следующий текст:

[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0

Вы можете менять значения параметров fDamageMultiplier_Easy, fDamageMultiplier_Medium и fDamageMultiplier_Hard с шагом 0.1. чтобы получать меньше или больше повреждений (fDamageMultiplier_Easy - если вы играете на самом легком уровне сложности, fDamageMultiplier_Medium - если на среднем и fDamageMultiplier_Hard - если на тяжелом).



Master of Orion 3



Зайдите в директорию с игрой, в подкаталог \GameDataSets\Classic_01\GameData\Common, найдите файл Spreadsheets.mob и откройте его с помощью архиватора WinRAR. Из данного архива извлеките файл racemodifiers.txt, снимите с него атрибут "Только для чтения" или "Read-only" (в Windows - кликните по файлу правой кнопкой мыши и выберете в контекстном меню пункт "Свойства" или "Properties", установки атрибутов файла находятся там). Далее откройте файл racemodifiers.txt любым текстовым редактором и найдите в тексте блок с заголовком "RacePickPoints". Под этим заголовком будут следовать три колонки: первые две - это вид и раса, а третья - это количество очков, которое вы получаете вначале. Исходное значение 0 в третьей колонке можно изменить на любое другое для каждой из строк, чтобы вначале получить больше пик-пойнтов (например, 1000 для строки EVON). Сохраните внесенные вами изменения, установите обратно атрибут "Read Only". Теперь создайте в папке \GameDataSets\Classic_01\GameData\Common подкаталог Spreadsheets и скопируйте туда отредактированный вами файл racemodifiers.txt и файл Spreadsheets.mob. Готово!

Космические рейнджеры



Каждый чит в игре имеет стоимость. Для того, чтобы воспользоваться каким-либо кодом, вам нужно набрать определенное количество очков-дней. Как только вы применили какой-либо чит, накопленные вами к этому моменту очки обнуляются.

Список доступных в игре читов:

Большие деньги - игрок получает дополнительно 100000 cr. Чтобы воспользоваться данным кодом, у игрока должно быть менее 1000000 cr. Одновременно нажмите [Shift], [Ctrl] и, не отпуская их, наберите слово HugeMoney. Стоимость: 300.

Легкие деньги - у игрока сумма наличных увеличивается до 10000 cr. Для этого, находясь в космосе, на планете, в магазине одновременно нажмите [Shift], [Ctrl] и, не отпуская их, наберите слово Money. Стоимость чита: 40 дней.

Клисанская дюжина - увеличивает количество клисан в каждой из контролируемых ими систем до 12 шт. Для вызова чита, нужно одновременно нажать [Shift], [Ctrl] и, не отпуская их, наберите слово KlissanMax. Стоимость чита: 20 дней.

Крутая пушка - в магазине появится новое оружие. Находясь на планете, одновременно нажмите [Shift], [Ctrl] и, не отпуская их, наберите слово CoolWeapon. Стоимость: 100.

Случайный артефакт - получить случайный артефакт. Артефакт появится в трюме, поэтому в трюме не должно находится более 10 вещей. Во время гиперперехода нужно одновременно нажмите [Shift], [Ctrl] и, не отпуская их, наберите слово Artefact. Стоимость: 40.

Примечание 1: если попробовать воспользоваться кодом, не имея при этом достаточно очков, выводится сообщение об ошибке, но вызов чита не засчитывается.

Примечание 2: в игре действует накопительная система, т.е. все очки-дни, накопленные и использованные для вызова того или иного чита суммируются, и как только эта сумма превысит 100, рейнджер попадает в список читеров на официальном сайте игры (http://www.ElementalGames.com). Этот список находится в таблице рекордов отдельно от таблицы честных игроков.

Big Mutha Truckers



Начните игру, зайдите в меню опций (Options), далее в меню Cheats, нажмите клавишу пробела, введите нужный вам код и нажмите [Enter]:

CHEATINGMUTHATRUCKER - активировать все коды сразу, кроме VARLEY/Evil Truck;
VARLEY - получить грузовик Evil Truck;
DAISHI - маленькие люди;
GINGERBEER - очень быстрый грузовик;
PUBLICTRANSPORT - "заморозить" таймер во время миссии;
6WL - выключить систему повреждений;
LAZYPLAYER - открыть доступ ко всем миссиям;
LOTSAMONEY - получить деньги.

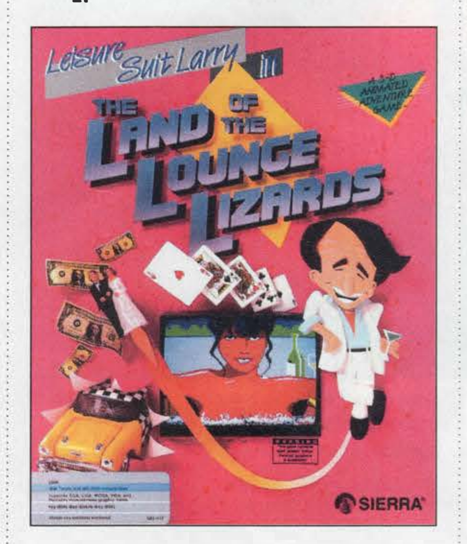
Дмитрий Смыслов

Ларри Лаффер

Девственник в стране жиголо

Есть разработчики, которые поистине живут своими проектами, трудятся над ними, не жалея сил, вкладывают в них частицу своей души. У таких людей получаются больше, чем просто игры, их персонажи воспринимаются не бездушным набором разноцветных пикселей, они становятся твоими друзьями, за них переживаешь, им стараешься помочь. Такие персонажи почти живые. Эл Лоуи (Al Lowe), вне всякого сомнения, относится именно к этой когорте разработчиков. Созданный им полтора десятка лет назад Ларри Лаффер и в наши дни остается культовым героем игровой индустрии, а его приключения - неписаным стандартом жанра. За время активного пребывания в нашем мире (то есть, пока выходили игры с его участием) Ларри менялся, рос, взрослел, но ни в коем случае не старел.

1.



Первый "Ларри", официально именовавшийся **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**, появился на полках магазинов в далеком 1987 году. В рамках спонтанной "познавательной странички" сообщу, что в тот же год человечество пережило 25-летний юбилей начала добычи нефти в Объединенных Арабских Эмиратах, переход вашего покорного слуги в третий класс средней школы и то, что до выхода первого номера "Нави" оставалось каких-то десять лет. Но для тех, кто имел счастье или, напротив, неосторожность разжиться этой игрой, вышеперечисленные события, равно как и все остальное, что творилось тогда в мире, прошли на расстоянии пары-тройки световых лет.

Вы наверное думаете, что LSL1 сразу же произвел эффект брошенного в толпу ящика "лимонок"? Что народ неудержимо и бесповоротно расставался с рассудком? Ничего подобного. Leisure Suit Larry по продажам за первые несколько месяцев была худшей игрой, которую только издавала компания Sierra. Средняя игра расходилась по магазинам тиражом в 20 тыс. копий. Удачная - порядка 100 тыс. За то же время "Ларри" было продано всего 2000 коробок. "Я только что пустил на ветер 6 месяцев своей жизни", – сказал Эл Лоуи и принялся за другой легендарный проект - Police Quest. Однако время проходило, купившие игру, рассказывали о ней своим друзьям. "Ларри" удваивал продажи каждый месяц. И так продолжалось весь год. В итоге продажи перевалили за сказочную для того времени сумму в миллион копий.

По своей сути LSL1 – римейк примитивной текстовой адвентюры Softporn. Стоит ли говорить, что игра с таким названием снискала успех у пользователей. Создатели Ларри очень тонко сыграли на уязвимых человеческих чувствах. Во-первых, авторы во всеуслышание заявляли, что время от времени плотских утех хочется всем без исключения. Даже 37-летним девственникам, стоящим на пороге кризиса среднего возраста. Во-вторых, они не менее откровенно наплевали на традиционное деление героев на хороших и плохих. Ларри нельзя характеризовать однобоко. С одной стороны, ничего плохого он никому не делает, горы трупов и реки крови за собой не оставляет, старшим не хамит и старушек через улицу переводит. А с другой – не хочется казаться ханжой, но порой манеры и идеи вовсе не свидетельствуют о благочестии и добродетельности их обладателя. Ларри оказался абсолютно обыкновенным, этаким Jenny from the block, что лишь добавило ему популярности.

Действие LSL1 разворачивается в небольшом городке Lost Wages, дешевом варианте Лас-Вегаса, куда наш герой прибывает в поисках женщин. Для достижения цели необходимо мотаться между пятью локациями, попутно решая традиционные головоломки, основанные на поиске и комбинировании предметов. При этом они были логичны и решались без особых затруднений даже теми, кто сталкивался с жанром впервые. Ну а более-менее осведомленные игроки могли достигнуть финала буквально за один присест. Авторский коллектив какой-нибудь другой игры с подобной реализацией паззлов, без сомнений, линчевали бы, но Ларри прощалось все. Игрушка уже попала в классику не только жанра, но и всей индустрии.

Единственной сложностью, с которой могли столкнуться новички, был интерфейс. В LSL1 не было поддержки мыши, все команды приходилось вводить вручную в аналоге современной FPS'ной консоли. Занятие, прямо скажем, весьма муторное. Сменился экран – вводим "look around", потом повторяем попредметно, например, "look wall", "look table" и т.д. То же самое с talk, take, open, give и прочими неотъемлемыми адвентюрными атрибутами. Хотя с другой стороны было весьма забавно шутки ради пробовать "f*@k Lefty" (это местный бармен) или "lick door", а потом смотреть на реакцию героя. Как правило, его комментарии ничуть не уступали вашим идеям. Кстати, раз уж зашла речь о юморе. Без сомнений, это наиболее сильная сторона, как LSL1, так и всей серии в целом. На протяжении прошедших почти 16 лет очень многие пытались подражать шуткам Ларри, но абсолютно безуспешно. Или это выглядело по-детски или, наоборот, слишком грубо и вульгарно. Пройти по краю, не оступившись, смог только Эл Лоуи.

Нельзя не вспомнить еще один элемент LSL1, ставший впоследствии для серии классическим. Учитывая рискованность содержания игры, разработчики реализовали этакий отсев несовершеннолетних личностей, жаждущих запретной развлекухи, еще до главного меню в виде



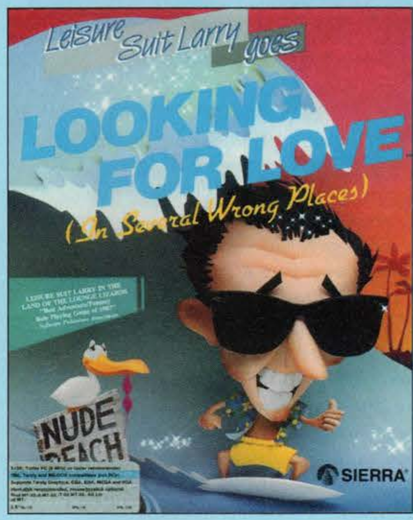


С этого экрана и начались продолжительные аморальные похождения Ларри Лаффера

блока из 5 вопросов различной тематики, отвечая на которые разрешалось допустить всего одну ошибку. Предлагаемые варианты ответов подчас были рискованнее многих игровых моментов и реплик (чего только стоит "Making a "Hole in one" is... (один из вариантов) too dirty to discuss here").

Реализация LSL1 сегодня, конечно, вызывает снисходительно ностальгическую улыбку. 16 цветов, точки можно пересчитать без труда, отсутствие поддержки мыши и звуковой карты, MUD-интерфейс, для современного игрока все это дико. Но в 1987 это было роскошно. Во-первых, самих игр было немного. Во-вторых, еще меньшее количество могло пощеголять графическим оформлением. В-третьих, тогдашние графические адаптеры особой мощью не отличались. А в-четвертых, мышь или звуковая карта, вообще казались плодами воображения спятившего фантаста. Так что народ восторгался вполне заслуженно. Конечно, более опытные геймеры ворчали по поводу скоротечности игры и простоты загадок, но делали это скорее ради самого процесса ворчания.

2.



Настал 1988 год, в финале Чемпионата Европы по футболу Голландия побила СССР со счетом 2:0, а из недр Sierra On-line, Inc. выпорхнул **Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places!)** или проще LSL2. Приобретенный за прошедшее между релизами, казалось бы, небольшое время статус звезды обязывал, теперь "на него могли смотреть дети", и поэтому Ларри пришлось здорово пересмотреть свой лексикон и манеры. Он не бегал за каждой юбкой, не отпускал сомнительных комплиментов и комментариев, забыл, что такое шпанская мушка, в общем, решил проявить себя достойным во всех отношениях членом общества. Под занавес первой серии наш герой таки расстался с ненавистной девственностью и на радостях решил остепениться, связав себя узами брака с осчастливившей его мадам по имени Ева. К сожалению, в планы мадам это не входило, и престарелый ловелас был выставлен на улицу. Справедливо решив, что если не повезло с одной, нужно срочно подыскать ей замену, Ларри снова отправляется на охоту, правда, руководствуясь на порядок более высоким мотивом – знакомством с целью долговременных отношений и созданием в итоге еще одной счастливой ячейки общества.

Не остывшие после LSL1 поклонники встретили подобные изменения недоуменно, но это было лишь начало. Выяснилось, что в руки доморощенного донжуана попал новейший микрочип, похищенный из секретных правительственных лабораторий. На который имел вполне конкретные виды злобный доктор Нонуки (Dr. Nonookee, ударение по желанию), оказавшийся в довершение всего еще и коммунистом, то есть живым воплощением Вселенского Зла. Соригинальничать второй раз за столь короткий срок у авторов не хватило сил, поэтому пришлось действовать по канонам: хороший/плохой, черное/белое, правильное/неправильное. Из обыкновенного парня, примечательного именно своей "обыкновенностью", Ларри превратился в заурядного героя комической адвентюры, который, шутя, спасает Вселенную, отхватывает полцарства, принцессу и Нобелевскую премию. Конечно, это было объяснимо. Первой игрой Sierra взорвала не только нарождавшуюся игровую общественность, но и вполне сложившееся традиционное общество с его представлениями об этике и морали. Такое количество явного и скрытого adult'а неизбежно привело к нежеланию многих торговцев связываться с возмутителями спокойствия, в то время как авторам очень и очень хотелось кушать. Вот и пришлось загонять сиквел в рамки приличия и жанра, чтобы соответствовать требованиям, предъявляемым рынком. Мадонна тоже начинала с шокирующих заявлений и скандальных выходок, а Ким Бейсингер – со съемок для Playboy. Зато теперь обе – непререкаемые звезды, образцовые супруги и матери. А кто прошлое помянет, тому сами знаете что. Ларри хотя для Playboy и не позировал, но пробивался к славе и признанию примерно тем же путем: шокировал на первом этапе, а затем, когда все заговорили о нем, причесался, сменил парфюм, взял уроки хороших манер и предстал перед публикой в том виде, в котором она желала его видеть. LSL переродился в менее гламурный, но и менее сомнительный продукт, устраивавший публику. Контингент его поклонников стал стремительно меняться, но на смену покинувшим ряды маргиналам не преминули пожаловать заурядные обыватели. Тем не менее, вместе с новыми манерами к Ларри пришла и большая адвентюрность.

Не обошлось и без ляпов. Взять хотя бы ставший визитной карточкой LSL1 отвязный юмор. В образ нового Ларри он никак не вписывался, а вот изобразить что-либо оригинальное и логичное разработчики, видимо, не сумели. Поэтому многие шутки в LSL2 выглядят вымученными и притянутыми за уши. Например, один из неписей, Chief Keneewauwau, вызывает Ларри на поединок в программерстве, предлагая изобразить что-нибудь выдающееся на ассемблере. Chief Keneewauwau – ничто иное, как шарж на Кена Вильямса (Ken Williams). Без сомнения, авторам было весьма забавно сделать пародию на своего босса, но с колокольни игрока это было не очень-то смешно.

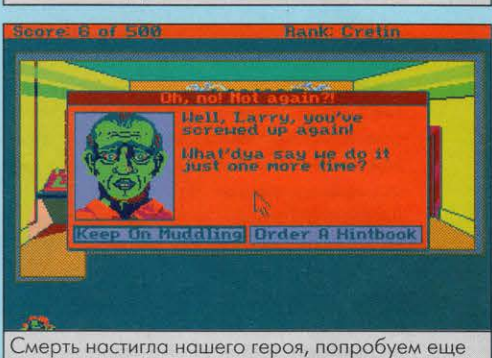
Не безупречен оказался и сам игровой процесс. Бьюсь об заклад, что все, кто проходил LSL2 по честному, без гайда, обязательно хотя бы раз, но отправлялись в мир иной при взрыве самолета ближе к концу игры. Дабы избежать этой печальной участи, необходимо было всего

Score: 496 of 500 Rank: Big Hero
"My name is Patty," she says, "'Polyester Patty,' the internationally-renowned recording artist and queen of the women's singles scene. You'll want to watch for me in 'Leisure Suit Larry III!!'"

Патти к третьей части игры сменит фамилию



Очаровательная девушка в синем бикини и желтом парике на самом деле развратный мужичок по имени Ларри



Смерть настигла нашего героя, попробуем еще раз или отправимся покупать гайд?



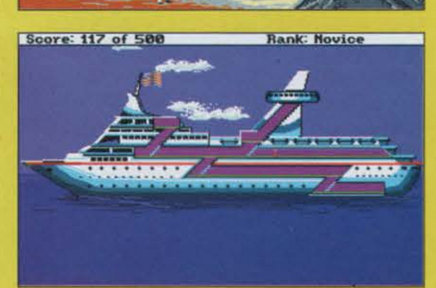
Защита от нелицензионного копирования образца 88 года, нужно найти в инструкции пользователя фотографию девушки и ввести ее номер телефона



лишь покинуть борт до трагедии. При этом, еще до взлета для этого у вас есть и парашют и иголка, чтобы открыть дверь. Только причин заняться любительским скайдайвингом – никаких, кроме вашей личной, с сюжетной точки зрения ничем не обоснованной, осведомленности о будущем взрыве. Такой вот "Пункт назначения".

В оригинале LSL2 занимала восемь дискет, на каждой из которых была отдельная локация. Для экономии машинных ресурсов при переходе из одной в другую нужно было всего лишь сменить диск. Беда в том, что, уйдя на следующий диск, вернуться на предыдущий возможности не было. Если в процессе выяснялось, что ранее вы что-то упустили, приходилось лезть в load, даже если, теоретически, до места можно было добраться пешком.

Многим не понравился и перекочевавший из LSL1 интерфейс, появившаяся поддержка мыши использовалась исключительно для перемещения Ларри, а команды, по-прежнему, вводили вручную. Кроме того, почти в самом финале нужно было переправиться через реку, перепрыгивая по свисающим лианам. Чтобы провернуть этот трюк, игрок должен был четырежды очень быстро набрать "USE VINE". При этом такое понятие как copy/paste отсутствует физически (как-никак - DOS). Также мало кому понравилось, что Ларри, подчиняясь скриптам, слишком часто выходил из-под контроля игрока. Многие желали самостоятельно порешить ненавистного Нонуки, а не наблюдать ролик об этом. Зато в некоторых случаях авторы почему-то пожадничали с заставками, например, неправильное поведение Ларри на круизном лайнере может повлечь катастрофу и его гибель, о чем нам обязательно будет рассказано в соответствующем текстовом блоке, в то время как подобные моменты все-таки хотелось наблюдать в динамике. Еще одна запомнившаяся деталь LSL2 – почти неприличное количество рекламы других продуктов Sierra, вроде первого и второго Police Quest, Space Quest, King's Quest IV, а под занавес нас и вовсе представляют особе по имени Polyester Patti, которая именует себя не иначе как... главной героиней Leisure Suit Larry 3 (в процессе разработки LSL3 она сменила имя на Passionate Patti). Зато MIDI'шниками из LSL2 и сегодня не гнушаются многие любители старинных игрушек и всего, что с ними связано.



В общем, LSL2 произвел двоякое впечатление. С одной стороны, налицо был качественный рост, уход от тинейджерской безалаберности и выросшая, по сравнению с предшественником, интеллектуальность. А с другой – создавалось впечатление, что игра делалась на скорость, и будь у разработчиков чуть больше времени, и скриптов было бы меньше, и интерфейс удобнее, и графика побогаче (LSL2 относится к так называемому второму поколению игр от Sierra, сделанных на движке King's Quest 4). Возможно, Эл Лоуи действительно не следовало спешить с сиквелом, но кто же знает, что им на самом деле двигало тогда?

3.



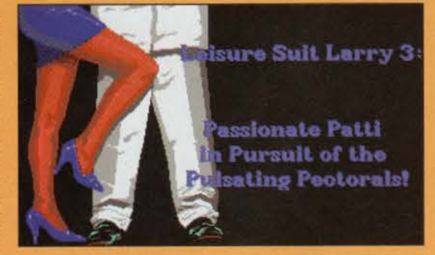
Прошел еще один год, дела как в ОАЭ, так и у меня шли своим чередом, а авторская команда с пунктуальностью хороших швейцарских часов выдала третью серию приключений Ларри Лаффера, **Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals.**

По хорошей традиции ее сюжет развивался a few years later относительно финала LSL2. За прошедшее время остров, некогда принадлежавший злобному коммунисту Нонуки, превратился в настоящий туристический рай, возглавляемый ныне старым вождем Keneewauwau, которого теперь зовут Председатель Кеннет. По совместительству он также



торобоан есв яытеажарто елакрез В

возглавляет местную компанию Natives, Inc., стараниями которой некогда неприветливый клочок суши теперь привлекает множество народу и приносит неплохой доход. Ларри тоже совмещает пару должностей, вице-президента по маркетингу в Natives, Inc. и зятя Председателя Кеннета. Казалось бы, мечта о тихой семейной жизни осуществилась, но не тут-то было.





Вернувшись как-то домой раньше времени, он застал свою супругу не с собой. Более того, даже не с мужчиной. Мораль, едете домой раньше обычного – позвоните, предупредите, застрахуетесь от сюрпризов. Как бы то ни было, но Калалау предпочла остаться с новой подружкой, а Ларри снова оказался без крыши над головой, да к тому же и без работы. Иной на его месте пошел бы искать чердак потемнее и веревку покрепче, но только не Ларри. В сложившейся ситуации он принимает единственно верное решение: забить на глупости вроде любви, семейной жизни, моногамии и устроить на острове приключение в стиле LSL1, благо, опыт есть.

Интереса ради Ларри кадрится исключительно к дамам, чье имя заканчивается на "i". После определенного количества, прямо сказать, легких побед на его жизненном пути возникает уже знакомая нам Patti, которая в финале LSL2 была Polyester, а теперь переквалифицировалась в Passionate. Совместная ночевка до такой степени впечатляет обоих, что Ларри вновь задумывается об остепенении, а Патти – о разрыве со своим нынешним приятелем Арнольдом. Но, вероятно, думы были столь глубоки, что во сне она произносит его имя, после чего Ларри, решает, что, во-первых, его снова использовали, во-вторых, с прекращением гулянок он поторопился и, в-третьих, женщины в большинстве своем... и говорить не хочется. Тихо собирает вещи и сигает в окно. Погруженный в жесточайшую депрессию, он уходит в глубь джунглей, где закономерно похищается местным племенем амазонок-каннибалов, кстати, тоже из нетрадиционных. Видимо, инфекция какая-то по острову гуляла. Проснувшись утром, и не обнаружив любимого, Патти страшно огорчилась и бросилась на его выручку.

Анализируя LSL3, можно прийти к выводу, что после двух пробных релизов Эл Лоуи таки закатил от трех бортов в среднюю лузу. Ларри образца 1989 года вобрал в себя все лучшее, что было в предыдущих сериях. От LSL1 он унаследовал отвязность и искрометный юмор, от LSL2 – умные и интересные головоломки, стройный сюжет. Но приковывало внимание не это, а возможность играть не только за Ларри, но и за его пассию. Получилось весьма органично, первая половина игры, выполненная в стиле LSL1, отыгрывается от лица расслабляющегося бывшего вице-президента Natives, Inc. по маркетингу, а вторая, посвящена его героическому спасению из аборигенского плена и в большей степени наполнена традиционными квестовыми заданиями – его потенциальной половиной, желающей таким образом загладить свою вину за несдержанный язык. Кроме того, Патти предстояло сплавиться по тропической реке на бревне, уворачиваясь по пути от разного хлама, вроде веток, живности и т.д., ну и завершаются все мытарства, само собой, счастливым спасением.

Несмотря на идиллическую во всех отношениях картину, LSL3 тоже не удалось избежать недостатков. Основные претензии, как ни странно, предъявляются финалу игры. По сюжету, спасшись из плена, влюбленные попадают прямиком на студию Sierra On-line, где встречают саму Роберту Вильямс, которая нанимает Ларри для дальнейшей работы над серией LSL. И все было бы хорошо, если бы точно такой же финал не использовался до этого Space Quest III, с той лишь разницей, что Роджер Вилко был в одиночестве и встречался с Кеном Вильямсом. В свое время Эл Лоуи посетовал, что так случилось из-за большой занятости Мела Брукса, обещавшего придумать забавную концовку для LSL3, но так и не нашедшего для этого времени.

В целом, и игроки, и критики сходятся во мнении, что LSL3 – это огромный вклад как в историю Sierra, так и вообще в развитие мировой игровой индустрии. Более того, по замыслу создателей, LSL3 должен был быть тем мажорным аккордом, после которого падал занавес, довольные зрители расходились по домам, театр приступал к подбору нового репертуара, а пьеса под названием Leisure Suit Larry навсегда отправлялась на заслуженный отдых. Да-да, изначально LSL виделся авторам как трилогия, поэтому финал третьей части они постарались выполнить как можно более недвусмысленно в плане отсутствия продолжений. Но жизнь распорядилась иначе.

4.

По завершению работ над LSL3 разработчики решили пересмотреть свое творение в контексте начавшегося бурного развития компьютерных технологий. Было решено переиздать **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**, переложив его на новый движок. В результате в 1991 году эта игра увидела свет вторично на этот раз в 256-цветной VGA-палитре. Учитывая то, что по сути

Переиздание Larry от 91 года с VGA-графикой не слишком украсило эту особу





она осталась той же, что и четыре года назад, особо распространяться о ней не станем, лишь упомянем, что народ был весьма доволен, а полку почитателей LSL основательно прибыло.

Думаю, вы уже сумели проследить закономерность в описываемых событиях, так что сейчас попробуем попрактиковаться в логике и анализе. Вопросов будет три: сколько лет к 1990 году добывалась нефть в ОАЭ, в какой я пошел класс, и какая по номеру была следующая часть "Ларри"? Правильные ответы: 28, в седьмой и пятая. Понимаю ваше недоумение, поэтому сразу вношу ясность относительно последних двух фактов. Годом ранее в тогда еще советской системе образования появился одиннадцатилетний школьный курс, все уже учившиеся "перескочили" через класс, а вот первоклассники попали на полный срок. Ну а у создателей Ларри просто не было иного входа. С четвертой частью связано наибольшее количество вопросов, догадок и предположений. Прежде всего, потому что ее никогда не было.

Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies – летучий голландец игрового мира, о котором очень много говорили, говорят и, вероятно, будут говорить, потому что и по сей день так и не появилось более смелого, более оригинального и более заманчивого проекта. Все следующее ниже – версия произошедшего с LSL4, изложенная гуру Эл Лоуи, которому, как понимаете, верить можно.

Работа над LSL3 заканчивалась, как уже говорилось, с установкой на завершение всей серии. Помимо творческих моментов, довлело то, что прежде очень редко игры переваливали за магическую цифру 3, и создатели Ларри выделяться не собирались. Выпустив LSL3, они стали думать над новыми проектами и остановились на идее многопользовательской on-line адвентюры. Вдумайтесь, 1990 год. Интернет в зачаточном состоянии, обладание более-менее приличными компьютерами – привилегия военных и ученых, понятие "настольный компьютер" только-только входит в лексикон, "домашний компьютер" - все еще звучит фантастично. В таких условиях такая задумка. Причем не размыто-гипотетическая, а вполне реальная.

Само собой, на начальном этапе, в январе 1991, было много вопросов. Во-первых, как пользователи будут коннектиться? Альтернативы модемам не было, и приходилось денно и нощно облегчать код, оптимизируя его для работы с dial-up. Возможно, и с модемами на 2400 бод, которые в тот момент еще не сменились более скоростными. Во-вторых, не до конца понятно было, как поступить с игровой графикой, звуком и системными файлами, которые даже при самом страстном желании "не пролезли" бы по телефонной линии. В-третьих, предстояло решить вопрос с регистрацией пользователей для конкретной игровой сессии, порядком их общения и взаимодействия. В-четвертых, не мешало бы придумать пару-тройку оригинальных деталей, призванных сделать пребывание игрока в мире LSL наиболее комфортным и интересным.

И уже в течение первых месяцев работы над LSL4 все они были сняты. Программный код был проработан настолько, что в минимальные требования можно было поставить скорость соединения 1200 бод. Была написана система клиент-сервер, позволявшая оставлять львиную долю игры на жестком диске пользователя, отсылая и принимая лишь компактные пакеты оперативных данных. Для решения третьей проблемы Элом Лоуи была предложена идея "комнат ожидания", в которых соединившиеся игроки обменивались необходимой информацией, определялись в чьем обществе они желают провести эту сессию и т.д. Также планировалось предоставить общественности утилиту с рабочим названием Facemaker, позволявшую игроку самостоятельно определить, какой внешностью будет обладать его аватар.

Спустя некоторое время было решено реализовать все накопившиеся к тому моменту идеи в тестовой версии. Она позволяла только передвигать предметы и говорить с другими участниками сессии, до полноценного взаимодействия похожего на настоящее on-line существование, конечно, еще было не близко, но она работала. В процессе написания LSL4, точно также на правах тестовых программ, появились два побочных сетевых продукта, нарды и шахматы, которые вышли такими удачными, что их было решено оставить и в финальной версии.

Затем начались проблемы. В течение года компания лишилась около $10 млн. В связи с чем Кену Вильямсу пришлось уступить половину акций AT&T за 50 млн. При этом AT&T не были против приобретения и второй половины за ту же сумму. Руководство Sierra отклонило это предложение, надеясь, что уже полученных денег хватит, чтобы вывести компанию из штопора. Но их оказалось мало, жить легче не стало, и спустя еще год вторая половины отошла America On-Line, правда, на этот раз всего за 10 миллионов. Новые хозяева поначалу с энтузиазмом отнеслись к идеям творческого коллектива и обещали всемерное содействие, но дальше слов ситуация не двинулась, и многие проекты, в том числе и Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies скончались, так и не появившись на свет.

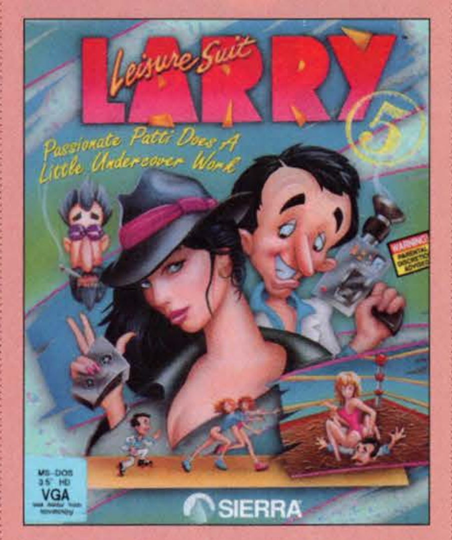
Без сомнения, жаль, хотя, кто его знает, может, так и лучше? Идеи, положенные в основу LSL4 во многом опережали свое время, тогдашняя технология за ними не поспевала, и в каком виде они были бы реализованы одному Создателю известно. Хотя все равно досадно.

Несмотря на то, что по многим причинам Leisure Suit Larry должен был остаться трилогией. Эл Лоуи сам признался, что к моменту выхода LSL3 он здорово устал от этого лысеющего субъекта и поэтому старался оставить как можно меньше лазеек для возможного продолжения (устроил личную жизнь Ларри, обеспечил его неплохой работой и оставил наедине с любимой на берегу Bass Lake). Именно образ Ларри был положен в основу столь многообещающего проекта. Вместе с тем, сам автор благодарен обстоятельствам за такое развитие. В одном из интервью он говорит, что пропуск индекса 4 в нумерации LSL в дальнейшем освободил его от необходимости привязывать события следующих серий к сюжету предыдущих, как это делалось ранее. Идея LSL5 могла быть какой угодно, лишь бы соответствовала стилю героя, а новые игроки освобождались от терзаний по поводу того, что они что-то упустили, не увидев ранних серий. Так что пятая по нумерации и четвертая по счету серия похождений Ларри Лаффера делалась, что называется, с листа.

Краткая справка для тех, кто знаком только с последней частью Ларри: сейчас мы играем за роковую любовь нашего героя - Патти



5.



Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work! увидела свет в 1991 году.

По поводу Эмиратов и меня, думаю, все уже все поняли, так что оставим лирические воспоминания и обратимся непосредственно к предмету. С легкой руки разработчиков Ларри и Патти снова оказались при деле, причем, снова оба и одновременно. Новый босс послал Ларри в тур по американщине в поисках материала для конкурса "America's Sexiest Home Videos". Глядя на это, понимаешь, какое



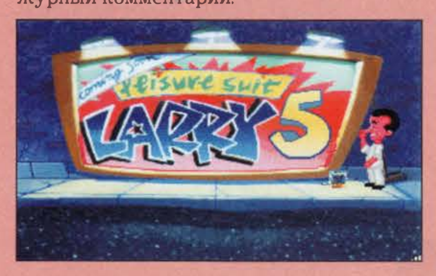
Сваливаешь? Ну и ладно, у нас есть чем заняться без тебя, правда, Патти? – неновязчиво говорит игра при выходе



Ларри снятся сладкие сны

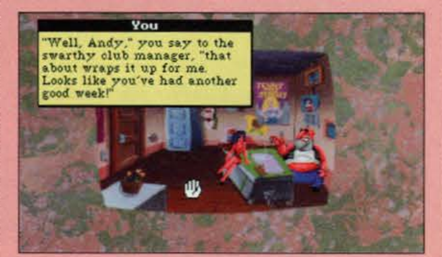
же все-таки великое достижение – интернет. Случись такое задание сегодня, достаточно было бы пробежаться по нескольким сайтам, и фактуры хватило бы на десять конкурсов, а так счастливому семьянину пришлось паковать чемодан, прощаться с супругой и лететь последовательно в Майами, Нью-Йорк и Атлантик Сити. Впрочем, Патти в это время тоже не скучала и, наведя в опустевшем жилище порядок, подалась во внештатные сотрудники вездесущего ФБР, озадачившись разоблачением и поимкой пары антисоциальных элементов со зловещими погонялами Reverse Biaz и P.C. Hammer.

Являясь представителем второго поколения игр про Ларри, LSL5 заметно отличается от своих предшественников. 256-цветная палитра против прежней из 16. Новый образ самого Ларри, который стал именно таким, каким его помнят игроки 90-х. Мышь стала использоваться не только для перемещения персонажа, но и для взаимодействия с окружающей действительностью. В LSL5 можно было играть, не притрагиваясь к клавиатуре, все основные команды были закреплены за отдельными кнопками на панели в верхней части экрана или перебирались правой кнопкой мыши. Причем и это было упрощено до предела. К примеру, не нужно было конкретизировать такие вещи как open или take. Достаточно было просто выбрать соответствующую иконку и кликнуть на объекте. В зависимости от его свойств, Ларри сам принимал решение, что делать дальше, или отпускал дежурный комментарий.



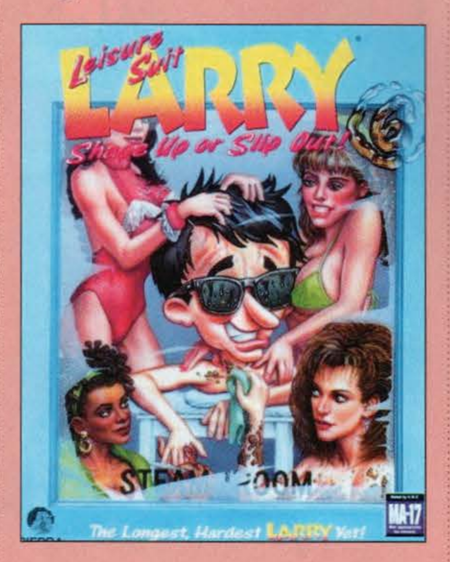
Неплохое впечатление оставалось и от самой игры. Полюбившийся персонаж, интересные загадки, непритязательный сюжет, знакомый юмор, все это настраивало на благодушный лад с самого начала. Радовало и наличие оригинальных фишек, вроде, действующих игровых автоматов в Атлантик Сити, без успешного общения с которыми нечего было и думать продолжать выполнение своего творческого задания, на это просто не хватило бы денег. Помнится, то же самое в свое время было и первой серии, Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, когда на определенном этапе герою было просто необходимо раздеть Однорукого бандита, чтобы окончательно не оказаться без штанов самому. Лишнее свидетельство того, что новое – это хорошо забытое старое, и что даже признанные мэтры время о времени эксплуатируют свои же удачные идеи.

Особого упоминания заслуживает музыка в LSL5. Ее автором выступил Крэйг Сафан (Craig Safan), работающий на ниве сочинительства для кино с 1972 года, и известный многимн своими работами, в частности, звуковым оформлением "Кошмара на улице Вязов - 4" или "Майора Пэйна". По сей день музыка из LSL5, длительность которой в общей



сложности составляет более часа, считается лучшей во всей серии.

6.



Между релизами LSL5 и **Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!** прошло вдвое больше традиционного для Эл Лоуи времени: не год, а целых два. Произошло это, как несложно вычислить, в 1993 году. Оказывается, Организацией Объединенных Наций тот год был объявлен Международным годом коренных народов мира, а мы об этом даже и не знали. Зато игрушка получилась замечательная. Начать хотя бы с сюжета, согласно которому Ларри, выиграв взамен выбывшего участника в шоу "Жеребцы", направляется на две недели на сказочный курорт La Costa Lotta, где, само собой, полно роскошных,



На заднем плане можно заметить настоящего мужчину (если приглядеться)



Отойди от меня, грязное животное!

великолепных, неотразимых... и совершенно одиноких женщин, жаждущих участия в своей нелегкой женской судьбе. Как настоящий мужчина, Ларри не может пройти мимо расстроенной дамы, без того, чтобы предложить свою помощь. От помощи дамы не отказываются, более того, намекают на продолжение банкета,

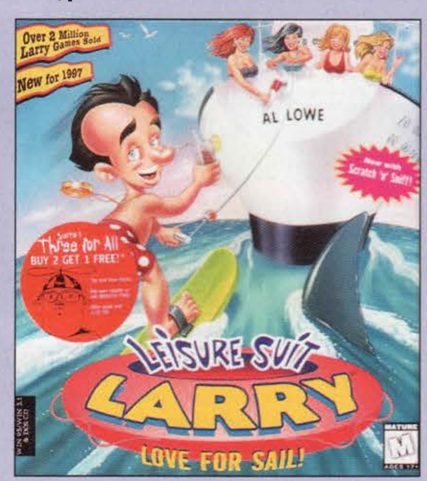




но лишь в случае решения их проблем. Итак, две недели отвязных приключений в стиле Ларри Лаффера.

К этой части серия окончательно приобрела свое уникальное лицо. Нарисованные от руки персонажи, детали интерьеров и объекты перемежались со сканированными, а затем отретушированными пейзажами. Все вместе это создавало ни на что не похожую атмосферу LSL. Многие и тогдашние, и нынешние критики, решившиеся отметиться обзорами LSL6, не могут сдержать восторгом от вида подруг Ларри. "Larry's objects of desire are realistic, beautiful, and sexy" - пишет один из преданных фанатов. При этом авторы снова затянули пояса на собственной песне, сузив рамки дозволенного в шутках и манерах главного героя. В результате для LSL6 уже не было возрастных ограничений. В очередной раз порадовала музыка, головоломки, скриптовые сценки. Некоторые сравнивали LSL6 с продуктами от LucasArts. Уж не знаю комплимент это или завуалированное ругательство, но в любом случае повод для размышлений. В целом же игра массам вполне заслуженно понравилась.

7.



Последняя на сегодняшний день, шестая фактически и седьмая волею создателя часть приключений Ларри, **Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!**, увидела свет в ноябре 1996 года. Припозднившиеся с разработкой авторы пропустили множество интереснейших мировых событий, в частности, первые многопартийные выборы в Мозамбике в 1994 году, мое поступление в институт в 1995 году и празднование тогда же 50-летия ООН. Хорошо хоть к 51-летию успели. Сюжет завершающей серии поистине роскошен. В очередной раз кинутый и оставленный практически без гроша нахальной девицей, Ларри чудом спасается от участи повторить нерадостный финал Жанны д'Арк и, вероятно, в награду за свои страдания, находит билет в кругосветный круиз на океанском лайнере. По законам жанра на пароходе "полно роскошных, великолепных, неотразимых... и совершенно одиноких женщин" (эту фразу вообще можно ставить чуть ли ни в каждом абзаце). Задача-максимум – добиться благосклонности капитана лайнера – женщины поистине с большой буквы по имени Thygh. От того, что по пути соблазнить еще пару-тройку милашек, хуже не станет.

В плане внешнего вида LSL7 можно заслуженно считать апогеем серии. Вся игра, фоны, персонажи, объекты, эффекты, была нарисована вручную (в том числе и многочисленные светильники фаллической формы). И подошли художники к процессу с душой. Немало труда было вложено ими и в анимирование персонажей.

С такой же любовью делали разработчики и озвучку. Музыка, как и в прошлых частях, оказалась на высоте, причем, на этот раз она приобрела интерактивный характер, то есть по ходу действия звучит некая основная тема, но как только ситуация начинает пахнуть адюльтером, мелодия сменялась чем-нибудь более приличествующим. Музыкальное сопровождение LSL7 очень хорошо передавало атмосферу океанского круиза. Более того, в гримерке соблазнительной кантри-парочки Wydoncha and Nailmi Jugg можно обнаружить магнитофон, использование которого дает возможность прослушать большую часть игровых треков. Но главное достижение не в интерактивности и не в магнитофоне. Впервые с момента появления LSL герои обрели голоса. Работа, проделанная в этом плане, поистине впечатляла, слушая диалоги, не появлялось никаких сомнений относительно характерности выбранных голосов для того или иного персонажа.

Несколько видоизменился интерфейс, наведя курсор на приглянувшийся объект и кликнув, мы получали небольшое pop-up меню, в котором были предусмотрены практически все возможные действия. Если же хотелось поглумиться, в том же меню можно было включить знакомую по играм первого поколения строку команд и вводить туда все, что душе угодно.

Сам процесс был выполнен в лучших традициях, как жанра, так и производителя. Что ни говори, а почти десятилетняя история – это хорошая школа жизни. Загадки были вполне логичны и в меру запутаны, в общем, кавалерийским наскоком достичь финала не получалось, приходилось подключать мозги, что лишь добавляло удовольствия. Присутствовали в LSL7 и полюбившиеся скриптовые сценки, и не относящиеся к сюжету, но очень стильные забавы. В качестве примера можно вспомнить Bill Clinton Comedy Club, в котором действующий тогда президент США ломался на сцене и развлекал зрителей комическими куплетами, или незабываемую игру-в-игре Where's Dildo? Нужно было найти 32 спрятанных по игровым экранам этих самых Dildo. Видимо сбежавших из секс-шопа.


Когда уходит любовь, бывает очень больно


Способ обойти цензуру всегда есть, Эл Лоуи спрятал в недрах последней части несколько easter eggs

Все это вместе позволяло говорить об этой игре как о бесспорном хите и удаче Sierra On-Line.

7,5

Вплоть до 1999 года Sierra исправно выпускала продукты под брэндом Leisure Suit Larry, но ни один из них так и не стал продолжением приключений неутомимого ловеласа. В 1997 году появился **Collection Series: Leisure Suit Larry**, сборник, на котором были представлены все игры серии, за исключением седьмой, причем, Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards присутствовала как в оригинальном, так и в переработанном, 256-цветном, вариантах. В 1998 - **Leisure Suit Larry's Casino**, обыкновенный набор казиношных игр, объединенных лишь тем, что все они были выполнены в стиле

LSL-игр, этакий ресторан в декорациях блокбастера, а в 1999 – очередной и последний сборник, **Leisure Suit Larry: Ultimate Pleasure Pack**, на котором размещались абсолютно все игры про Ларри, включая седьмую и "Казино". (Уверен, что наши пираты давно уже успешно продавали нечто подобное.) К тому же в коробке лежала увесистая книжка об истории серии. Вообще-то, Sierra никогда не упускала возможности напомнить о себе каким-нибудь тематическим сборником. Не минула сия участь и LSL. Впервые это случилось в год рождения серии, 1987, когда Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards была включена в фирменный сборник **3-D Animated Adventure Games Starter Pack**, на котором также были представлены первые части Space и Police Quest. Три года спустя последовал выход **Leisure Suit Larry Triple Pack**, включавшего игры первого поколения, то есть до Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals! Ну и последний из неупомянутых официальных сборников, **Leisure Suit Larry Collector's Edition**, появился в 1994 году и содержал все вышедшие к тому времени игры, за исключением 256-цветного ремейка Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. Итого 13 релизов, грубо говоря, по одному на каждый год существования серии.

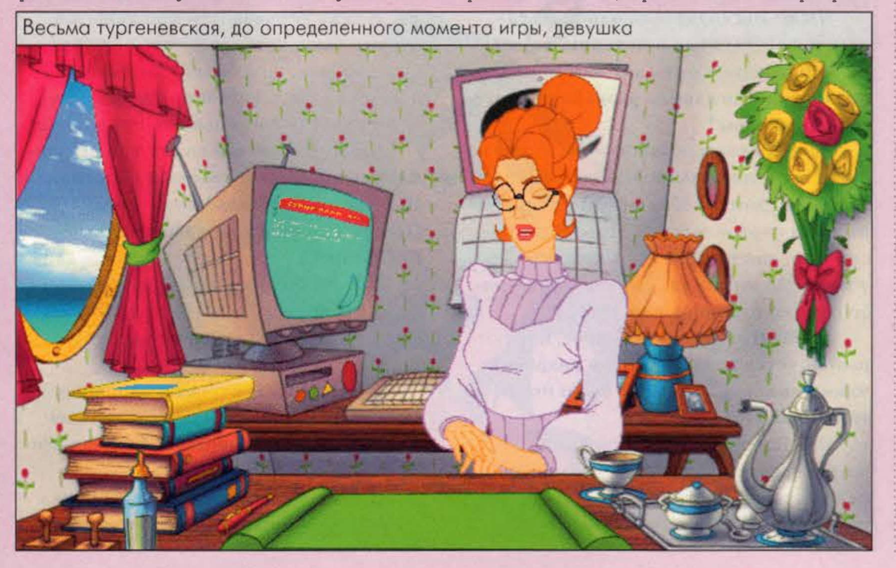

Мало того, что воровка, так еще и курит

8.

Потом... Потом все закончилось. Увеселительный круиз стал для культового компьютерного персонажа вояжем на "Титанике".

Помимо Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies был еще один эпизод легендарного сериала, так никогда и не увидевший свет, **Leisure Suit Larry 8: Lust in Space**. Однако его судьба оказалась на порядок драматичнее истории LSL4.

Работы над LSL8 начались в конце 1998 года, и по задумкам творческой группы примерно через полтора года Ларри должен был предстать перед почитателями в полностью трехмерном виде, впервые за более чем десятилетнюю историю существования серии. К тому моменту и железки, и софт позволяли реализовать такую идею, поэтому авторам не приходилось ежедневно совершать маленькие революции, как это было при создании LSL4. В течение трех месяцев был написан движок, и даже создан 20-секундный ролик, демонстрирующий его возможности, найти который можно по адресу: *http://www.thedierks.com/allowe/video/L8test.avi* (хотя гораздо проще посмотреть его на нашем диске). Но 22 февраля 1999 года Sierra объявила о прекращении финансирования каких-либо работ над LSL, а мистеру Лоуи было предложено очистить помещение. Основная мерзость ситуации состояла в том, что правами на своего героя обладал не мэтр, а Sierra. Сменившееся руководство вовсе не горело желанием вкладывать в создание очередной серии необходимые 2-3 миллиона. По словам Эл Лоуи, никто не говорил о закрытии проекта навсегда, предпочиталась формулировка "мы не хотим заниматься Ларри сейчас", вроде бы дававшая понять, что такое положение вещей временно. Но многочисленные исторические примеры свидетельствуют, что нет ничего более постоянного, чем временное. На воображаемой надгробной плите этого неутомимого гуляки стоит указать следующие даты: 1987 год (официальный релиз первой части), и 22 февраля 1999 года ("приостановлена" разработка восьмой). Но и на этом история не заканчивается.

Весьма тургеневская, до определенного момента игры, девушка


Чуть больше года назад Майк Райдер (Mike Ryder), нынешний президент Sierra, обронил в интервью, что компанией рассматривается возможность возрождения старых брэндов, в том числе, и Leisure Suit Larry. Пронырливые западные коллеги немедленно связались с создателем серии на предмет новостей о новом проекте, работа над которым, по их мнению, уже кипела вовсю. Мистер Лоуи с присущей ему скромностью ответил, что, мол, никто его никуда не звал, но если позовут, он, ясное дело, отказываться не собирается. И позвали. И не кто-то, а Майк Райдер. Посидели, поговорили, что неплохо было бы вернуться к истокам, сдуть пыль со старых марок, например, с LSL. На том и разошлись, договорившись, что в ближайшее время свяжутся по E-mail. Дело было 1 февраля 2002 года. Подождав месяц, и справедливо решив, что ближайшее время уже миновало, а настало какое-то другое, Эл Лоуи напомнил о своем существовании. Еще через месяц пришел ответ, что в настоящее время президент дико занят, но как только освободится... Нехитрые вычисления говорят о том, что этот ответ пришел где-то в начале апреля прошлого года. Эл Лоуи уже год ждет весточки от крайне занятого президента. И надеется, что когда-нибудь он вновь преодолеет несколько сот метров, отделяющие его нынешний офис от студий Sierra, и примется за очередную игру, которая положит к ногам весь мир.

В новом тысячелетии Ларри Лафферу места не нашлось. Так пусть он навсегда запомнится публике слегка наивным, чуть-чуть нескладным, малость вульгарным, но, вместе с тем, бесконечно добрым человечком, который просто очень любит женщин. И мы не в силах судить его за это. Счастливого пути, Ларри. Надеемся, там, куда ты уплыл, тебя любят так же, как некогда здесь.

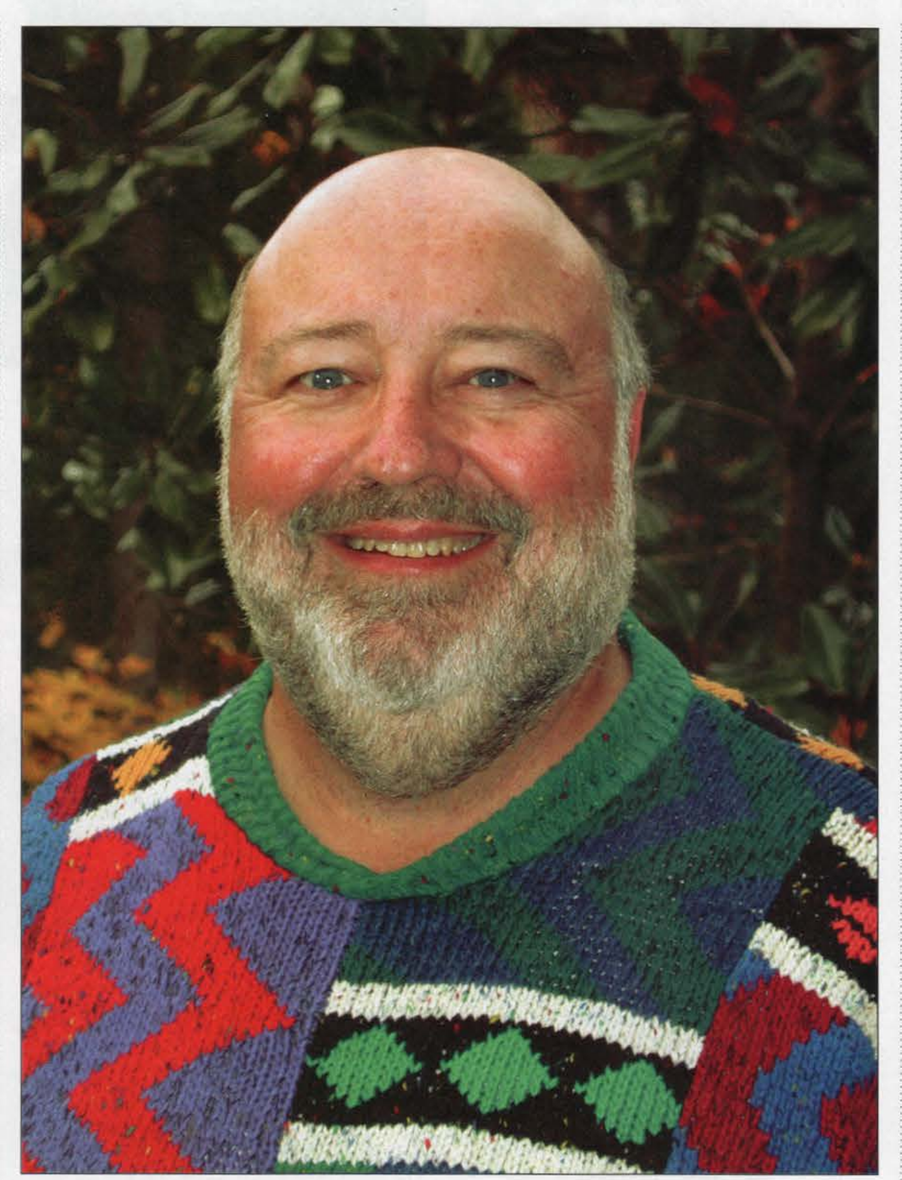
Эл Лоуи: человек, у которого есть все

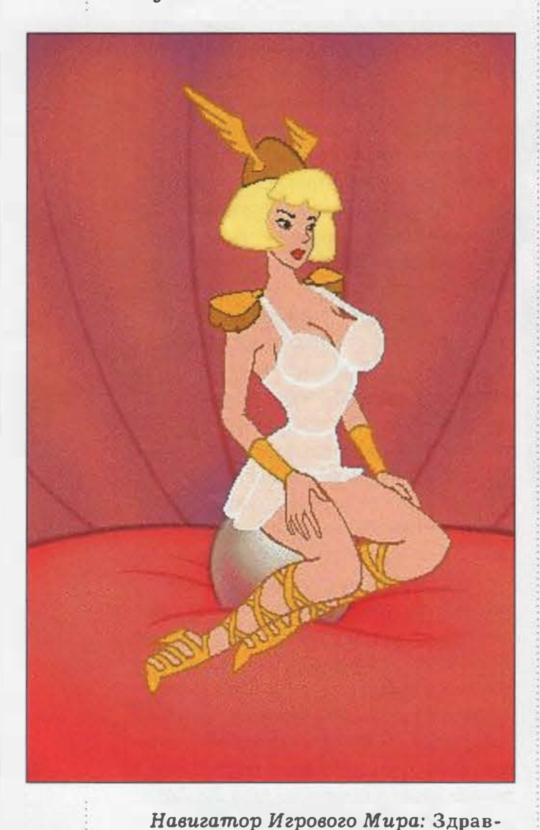
Я родился маленьким черным ребенком...
Из автобиографии Эла Лоуи

Не кто-нибудь, а сам отец Ларри отвечает на вопросы Навигатора

Эл Лоуи поставил всего одно условие "Не задавайте вопросов, на которые я устал отвечать". Мы постарались условие выполнить. Кому угодно надоест рассказывать в течение десяти лет, что же именно произошло с Larry 4, и зачем Sierra закрыла Larry 8. Поэтому мы говорили с Элом о жизни, старых временах и красивых женщинах. Ну, может быть, совсем немножко об играх.

А еще нас поразило, с какой легкостью и юмором Эл согласился на интервью. Иной начинающий разработчик гораздо более высокомерен. А тут – легенда...





Навигатор Игрового Мира: **Здравствуйте, Эл. Нам очень приятно, что вы согласились ответить на несколько вопросов. Мы обязуемся не спрашивать, что же стало с Larry 4. И мы обязательно напишем про ваш сайт. (Строевым шагом - на http://www.allowe.com/. В разделе CyberJoke 3000 - набор шуток на каждый день.) Видите, уже написали. Мы вообще очень уважаем Ларри. И нам всегда было интересно, какую часть игры вы, сам создатель серии, считаете наиболее удачной?**

Эл Лоуи: С моей точки зрения, несомненно "Love for Sail!" стала наиболее удачной из всех игр серии. Мне понравилась структура игры, фоновая графика, анимация, голоса актеров, юмор, геймплей, живые музыканты, играющие на реальных инструментах (никаких MIDI!)... да все понравилось!

НИМ: **Вы создатель одной из самых известных игр в истории, неужели за последние пять лет вам никто не предлагал возглавить разработку другой адвентюры?**

ЭЛ: Предлагали многие, но никто не был в состоянии выделить соответствующий бюджет, необходимый для разработки первоклассной игры. Ведь после того, как я сделал столько игр, у меня нет желания браться за что-либо помимо игр первоклассных.

НИМ: **Нескромный вопрос, который хочется задать многим разработчикам квестов: что у вас было по физике в школе?**

ЭЛ: Кто ж помнит? Дружище, это же было сорок лет назад! *<улыбается>* Должен заметить, что ни в одном из интервью, которые я давал за последние двадцать лет, такого вопроса еще никто не задавал!

А если серьезно, то мне кажется, что это было четверка, ведь если бы была тройка, то я бы это запомнил, а пятерки быть не могло, т.к. физика меня никогда настолько не привлекала.

НИМ: **В комнате сидят три девушки: блондинка, брюнетка и рыженькая. Вы можете выбрать двух - кого? (Правильный ответ: два раза блондинку.)**

ЭЛ: Блондинку, дважды! (Извините, ваша шутка была так хороша, что мне просто пришлось ее у вас стащить!)

НИМ: **Пользуйтесь на здоровье. Собственно, мы это к тому, какая из женщин Ларри нравилась больше всего вам самому?**

ЭЛ: Мои симпатии всегда были на стороне Passionate Patti. Она играла

джаз... у нее превосходная фигура, она умна и находчива; в общем, мне бы хотелось, чтобы к женщине именно такого типа меня бы приревновала жена... если бы я дал для этого повод, естественно.

***НИМ:* Нас волновало, да и сейчас волнует, имеют ли женщины в игре реальные прототипы (если имеют, не могли бы вы сообщить нам их телефоны)?**

ЭЛ: *<барабанная дробь>* Трам-тарарам-пам-пам!

Все в этих играх заимствовано из моей жизни, за исключением "везения", но я видел это однажды в каком-то фильме!

***НИМ:* В 1997 году несколько редакторов нашего журнала ломали голову, но так и не смогли понять, почему Captain Thygh в финале Larry 7 одета как валькирия, как появился этот образ?**

ЭЛ: Я ее не заставлял!.. Она сама этого хотела!

***НИМ:* Все знают Эла Лоуи как создателя Larry, но мало кто помнит другие ваши проекты. Вы не боитесь, что стали "разработчиком одной игры"?**

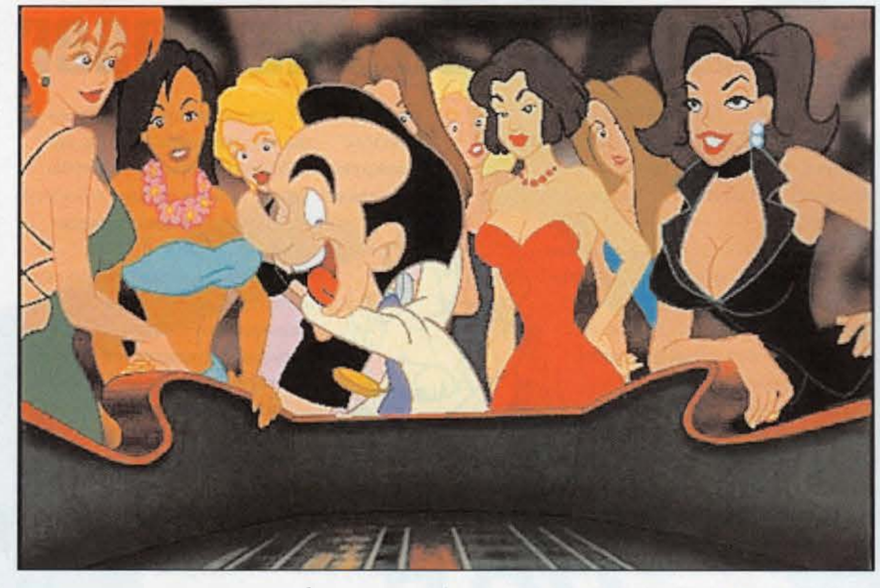
ЭЛ: Возможно, вы не заметили, но после релиза очередной части Ларри я обычно приступал к работе над какой-либо иной игрой – это своего рода способ "освежить мозги". Загляните в раздел "Дискография" на моем сайте. Вы найдете там множество других игр, в том числе и семейный тайтл Torin's Passage.

***НИМ:* Неужели у вас никогда не возникало желания бросить Ларри и написать продолжение серии про Freddy Pharkas?**

ЭЛ: Да. Обожаю эту игру. Надеюсь, Sierra в один прекрасный день вернет мне копирайт на нее, чтобы я опять смог выложить Freddy Pharkas на свой сайт.

***НИМ:* Мы верим в будущее адвентюр, несмотря на то, что жанр неоднократно хоронили. Еще больше нас волнует судьба рисованных квестов. Как вы считаете, у них есть будущее?**

ЭЛ: Искренне на это надеюсь. Я смотрю на это следующим образом: люди рассказывают друг дружке истории еще с тех пор, когда они начали собираться вокруг костров в пещерах. Так почему мы должны прекратить это только потому, что на компьютерах появилась 3D-графика и стремительный экшен? Не думаю, что стрельба по себе подобным является единственным желанием людей.



***НИМ:* Вы видели испанский квест Runaway: A Road Adventure? Что вы о нем думаете?**

ЭЛ: Я думаю, что хотел бы на него взглянуть. *(Вместе с апрельским номером журнала мы отправили Элу коробку с Runaway – прим. ред.)*

***НИМ:* Вы не знаете, как обстоят дела у других патриархов - Кена и Роберты Вильямс, над чем они сейчас работают?**

ЭЛ: Они оба ушли из бизнеса и наслаждаются жизнью. Совсем как я.

***НИМ:* Джейсон Пел (Jason Piel) нарисовал потрясающих женщин в Larry 7, кроме того, нам очень нравилась его работа в The Realm. Но с 1996 года мы больше не слышали об этом замечательном художнике. Чем он сейчас занят?**

ЭЛ: Джейсон все еще в штате Sierra. В последнее время он работал над несколькими проектами, которые руководство компании закрыло еще на предрелизной стадии. Очень жаль, я считаю его одним из самых талантливых людей, с которыми свела меня жизнь.

***НИМ:* Мы знаем, что Sierra заморозила Larry, но, как вы думаете, есть шанс, что либидо Ларри Лаффера снова засадит нас за мониторы? Вам регулярно задавали этот вопрос, но может за прошедшее время, что-то изменилось? В конце концов, был успех The Longest Journey, вышли Syberia и Post Mortem. Издатели снова стали вкладывать деньги в разработку адвентюр, Lucas, например, анонсировал Full Throttle 2...**

ЭЛ: Не надо меня ни в чем убеждать. Я по-прежнему считаю, что мужики думают о женщинах. Я по-прежнему считаю, что мужики травят скабрезные истории. Я по-прежнему считаю, что мужики помимо стрельбы друг в друга любят много чего еще. Кто-нибудь, наконец, убедите в этом издателей!

***НИМ:* Нам только остается пожелать вам всех благ - удачи, славы, денег и женщин.**

ЭЛ: Вы опоздали, у меня все это уже есть. Если откровенно, то я часто называю себя самым удачливым человеком на Земле. Я счастлив в браке со своей одноклассницей уже 35 лет, мы вырастили двух замечательных детей. Я просыпаюсь каждое утро и занимаюсь именно тем, чем мне хочется заниматься. И, делая то, что мне нравится, я умудрился сделать счастливыми миллионы людей во всем мире. Чего еще желать от этой жизни?..

Хотя, ладно, вы сказали "всех ... женщин", не так ли? Гм... *<Улыбается>*

Я хочу поблагодарить всех ваших читателей, покупавших мои игры все эти годы, и пригласить их на мой сайт, где я пытаюсь смешить людей, правда, совсем иным способом!

С легендой беседовали:
Константин Подстрешный, Игорь Бойко, Андрей Шаповалов и Светлана Алаева



Алексей Ратушкин

Fallout: Pencil and Paper RPG

"I'm out of the wasteland..."

Мир Фоллаута полюбили все, кому удалось там пожить. Полюбили не только за принадлежность к довольно редкому жанру Dark Future, великолепную, до мельчайших деталей продуманную историю, колоритных персонажей. Это был мир, в котором над игроком не довлело ничего, кроме его собственных принципов. Мир, в котором нас не гнали к счастливому концу плеткой сюжета, в котором можно было быть свободным. И, иногда, глядя на себя со стороны, удивляться, какие забавные и жутковатые вещи свобода творит с человеком. В Фоллауте можно было жить. Именно жить, возможность чего компьютерные игры предоставляют игроку крайне редко.

Короче говоря, Фоллаут, пожалуй, самая ролевая среди компьютерных ролевых игр. Неудивительно, что нашлись люди, решившие не дожидаться новой серии, а взять инициативу в свои руки и перенести постядерный мир с компьютера на бумагу. Так на свет появился Fallout: PnP RPG.

Больше дайсов, хороших и разных!

Появившиеся вскоре после выхода второй части игры, правила настольного Фоллаута были результатом труда одного человека по имени Jason Mical. Механика Fallout: PnP в мельчайших деталях повторяет систему S.P.E.C.I.A.L. Те же самые основные параметры и производные от них, рассчитанные по тем же самым формулам. Чтобы в этом убедиться, достаточно создать персонажа в компьютерной игре и по настольным правилам, а затем сравнить. Расхождения не будет ни в одной цифре. Исходя из вышесказанного, легко догадаться, что F: PnP в качестве основных дайсов использует "процентник" - два десятигранных куба, симулирующих бросок d100. Другие кубы из стандартного набора нужны в боевом режиме для определения нанесенных повреждений.

Близость к компьютерному прототипу оказалась не только главным достоинством системы, но и главным же недостатком. Проблема в большом количестве модификаторов, влияющих на успешное применение навыка и том, как они добавляются в формулу расчета сложности. Чтобы сосчитать, например, число хитов, снятое вашим выстрелом с твари, имеющей хоть какой-нибудь Damage Resistance, вам вообще придется умножать. Боевой режим в F: PnP превращается в задумчивые посиделки с калькулятором.

С другой стороны, не так уж это и страшно. Игра, все-таки, ролевая. А уж для любителей влезть в чужую шкуру и наворотить из своего персонажа что-нибудь эксклюзивно-монументальное есть большое поле для деятельности.

В F: PnP решен расовый вопрос. Человек, конечно, звучит гордо, да и выглядит не так уж отвратительно, но свобода выбора должна быть. И она здесь есть. Хотите быть супер-мутантом? Нет проблем. Гулем? Пожалуйста! Хоть Когтем Смерти, хоть полумутантом, хоть роботом. Даже собакой, с обычным собачьим интеллектом. Для всех в правилах прописаны их особенности и способности. Плюс широчайший выбор особенностей и перков, не только полностью выданных из Fallout и Fallout Tactics, но и уникальных (прежде всего, для собак и роботов).

Значительно расширен ассортимент снаряжения: добавлено несколько новых видов оружия, учтены все типы доспехов, существовавшие в компьютерных прототипах. Расширен список транспортных средств и тщательно прописаны правила вождения и стрельбы на большой скорости. Оружие и броня получили так называемый модификатор состояния – показатель того, насколько они исправны.

И все это в своде основных правил, существующих на данный момент в версии 2.0. А еще за последние два года F: PnP обзавелась большим количеством расширений, которые были созданы энтузиастами со всего света, и по количеству "книг" (в формате .pdf) не уступает некоторым коммерческим системам. Тут вам и история Братства Стали, Анклава и Vault City, расширения базовых правил с новыми навыками, перками и оружием. Руководство по созданию постапокалиптических поселений, описание новых территорий, история Третьей мировой в Европе. И целая куча проектов, находящихся в разработке.

"Building a better future..."

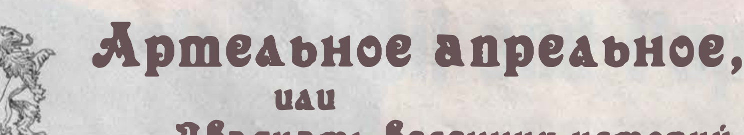
Да, чуть не забыл. Все это совершенно бесплатно на *http://www.falloutpnp.com*. Подучите английский, качайте правила и... отправляйтесь в любимый мир. Главное в этом деле – найти хорошего Мастера.






Z-Zone

Мой способ шутить – это говорить правду.
На свете нет ничего смешнее.
Дж.Б. Шоу



Артельное апрельное, или Двадцать весенних историй, правдивых и не очень



Однажды весной, когда солнце еще только начинало будить к жизни озябшие ветви деревьев, мы решили чистосердечно и откровенно рассказать нашим читателям об артели. Ведь нас часто спрашивают о том, кто мы и как умудряемся такой большой шкодлой статьи писать. В ответ наш дружный коллектив приготовился состряпать ноинаглейшую первоапрельскую ложь про двухэтажный особняк Дж. О. Бондера в Подмосковье, про долгие вечера за чашкой ароматного чая и споры до хрипоты, про переполненное секретное хранилище будущих артельных тем, про "Таблицу игродела" и "Принцип Джобса", которые вышеозначенный бывший редактор уже который год грозится опубликовать, про... в общем, про многое. Но странное дело: чем больше мы измысливали розных небылиц, тем яснее становилось – реальное положение дел куда как интереснее и невероятнее. Правда необычнее вымысла, потому что вымысел обязан держаться в рамках правдоподобия, а правда – нет. Это не мы придумали, это Марк Твен написал более сто лет назад. А выдумщик он был знаменитый.

Хорошенько подумав, мы решили совместить апрельские розыгрыши и кристально правдивые истории из собственной жизни. Причем истории не только и не столько об артели – бог с ним, с двухэтажным особняком и несуществующим чаем. О диких артельных порядках напишем как-нибудь в другой раз; наши сегодняшние истории – о жизни, о людях, об играх, о людях в играх и об играх в людях. Занимательный коктейль из правды и выдумки, которая суть тоже правда, но сильно приукрашенная.



История первая: о небесном предопределении

Дж. О. Бондер

С самого раннего детства у меня были дурные наклонности: я очень любил придумывать компьютерные игры. Любил даже тогда, когда еще не знал о существовании компьютеров. Что бы там ни говорили, а видно, есть в небесной канцелярии особый резной штампик с надписью "будет игроделом". Иначе как небесным предопределением, судьбой или кармой невозможно объяснить все эти странные наклонности и увлечения...





С чего все началось, я уж толком и не помню. Возможно, с замечательных советских настолок, о которых сейчас принято отзываться пренебрежительно, но которые на самом деле были гениальны. Не все, но многие. Однажды я разорил родительскую коллекцию юбилейных рублей ради этих шедевров докомпьютерной игровой эпохи. Стыдно и глупо, но ведь с кармой не поспоришь.

Впрочем, первый по-настоящему тревожный звоночек был связан не с настолками, а с книгами. Точнее, с одной книгой, с "Кондуитом и Швамбранией" Льва Кассиля. Кто читал, тот поймет. Кто не читал - почитайте, не фантастикой единой жив человек. В книге, помимо всего прочего, рассказывается, как два мальчика, два брата, придумали воображаемую страну Швамбранию. О, это был как удар молнии! "Я тоже так хочу", - сразу подумал я. И пропал. Заболел "швамбранским синдромом", что в те времена было не такой уж редкостью. Тут же в особой тетрадочке была начерчена карта, поименованы страны и континенты, города и должностные лица... В общем, создан примитивный, но искренний клон Швамбрании. Хотя и с новшествами. Например, у страны имелся собственный язык (типичная игра мальчишек в шифры), собственная футбольная лига (то есть еще и элементы спортивного менеджера) и даже зачатки экономики. Нашел в старых записях забавные перечни цен: "бутербродный набор = 250 радумов, комбинезон (железный) = 800 радумов, танк = 900 радумов"... Только не спрашивайте меня, что там делал танк. Не помню.

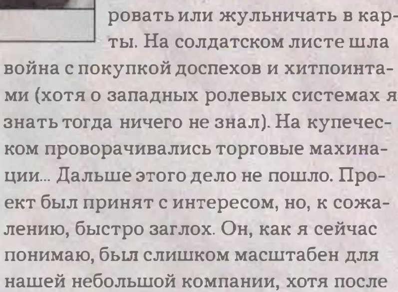
Все бы ничего, но "швамбранский синдром" дал тяжкие рецидивы - чуть позже, после основательного заклинивания на исторических книжках. В результате родилась забава замысловатого, немыслимого жанра: карьерно-ролевая игра рандомайзного типа. Эдакие The Sims с движущей силой в виде сделанного из кускового сахара шестиреберного кубика и неиссякаемой фантазии. Принцип игры простейший: каждый бросок кубика (вернее, два броска) символизирует некоторый небольшой этап жизни персонажа. Разбогател, обеднел, женился, поучаствовал в каких-то событиях и так далее - всего восемнадцать пунктов. Результаты записывались, анализировались и домысливались - в итоге получалось некое подобие бесконечного исторического сериала.

У персонажей было только два атрибута: богатство и звание (двадцать восемь градаций от раба до короля), но все это дополнялось сложными семейно-родственными и дружеско-вражескими отношениями. Я в это сейчас сам не верю, но оно было играбельно! Первые четыре персонажа состарились и умерли, равно как и почти сорок колен их многочисленных потомков...

Описанное выше концептуальное развлечение имело один существенный недостаток: это была забава для одного, из разряда "тихо сам с собою". А игродельческая натура требовала нести искусство в массы! Так появился на свет еще один мегапроект, представлявший собой ядреную смесь смешных исторических фантазий школьника-пятиклассника и входившей тогда в моду "Монополии". Скажем, на первом игровом листе (четыре звания от раба до крестьянина) вместо фирм и корпораций покупались хижины, коровы, лопаты, колодцы и другие предметы быта, а также можно было бродяжничать-побираться, батрачить, становиться менестрелем, воровать или жульничать в карты. На солдатском листе шла война с покупкой доспехов и хитпоинтами (хотя о западных ролевых системах я знать тогда ничего не знал). На купеческом проворачивались торговые махинации... Дальше этого дело не пошло. Проект был принят с интересом, но, к сожалению, быстро заглох. Он, как я сейчас понимаю, был слишком масштабен для нашей небольшой компании, хотя после некоторой доработки мог бы стать шикарной долгоиграющей забавой для не-



Лев Кассиль



скольких десятков человек. Сейчас такое сделали бы в виде онлайновой стратегии.

Но и это еще не все! Незадолго до первого лобового столкновения с настоящими компьютерами и настоящими компьютерными играми случился еще один мощный выброс игродельческой активности. Этот последний шедевр подростковой фантазии уже не оставляет никаких сомнений: да, это карма, судьба и небесное предопределение. Ведь нормальный человек не станет вот так вот с завидной регулярностью придумывать очередную продвинутую Швамбранию. На этот раз там было все: и государства, и феодальные разборки, и рыцарские ордена, и религии, и восстания с заговорами, и заседания королевских советов, и около четырехсот персонажей, характер каждого описывался двенадцатью (!) атрибутами. Представляете себе размах?! А представляете, как в это игралось? Лето, солнце, человеки разумные идут купаться, а некий паренек с безумными глазами сидит и, обложившись бумажками, обсчитывает на микрокалькуляторе последствия очередного "хода"...

Потом этот паренек стал Джобсом. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История вторая: о том, как мы играли в "Фоллаут"

Павел Шумилов

Я вспоминаю, как несколько лет назад погожим весенним днем приятель - любитель ролевух и обладатель старого компьютера - поинтересовался, что из относительно свежих продуктов может пойти на его монстре. Ничтоже сумняшеся, я оделил его диском с надписью "Fallout 2", на прощанье заметив: "Может, даже запустится". Наверное, змей-искуситель тоже сказал Еве нечто вроде: "Ты попробуй, очень вкусно!" Если бы я знал, какого джинна выпускаю на волю...





Начнем с того, что приятель ухитрился игру запустить. Сей факт достоин занесения в книгу каких-нибудь рекордов, поскольку стояла у него на тот момент "четверка". Да не четвертый пентиум - о них тогда и слыхом не слыхивали, а самая натуральная 486-DX100 то ли с 8, то ли с 16 метрами мозгов. Процесс загрузки сейва длился несколько минут, которые товарищ использовал с пользой - для чтения художественной литературы. Кажется, тогда он увлекался Генри Миллером. Но самое интересное только начинается.

Через приятеля вирус попал в стены университета. Разговоры о "Фолле" велись как на переменах, так и на лекциях - в ущерб последним. Услышав знакомые термины, теряли волю и подтягивались на огонек уже заболевшие и начинали взахлеб обмениваться эмоциями и делиться опытом прохождения. Здоровые, не охваченные этим безумием люди, навостривши уши, быстро попадали под гипнотическую власть фанатов и ломались один за другим. Апофеозом стало появление игры в однокомнатной квартире, в которой различные житейские пертурбации (жилищный вопрос всегда стоит остро) свели четырех человек и два компьютера. "Шнурок", соединявший COM-порты, безжизненно провис - дуэли в Q2 были заброшены. Люди играли во второй Fallout. Непрерывно. Вахтенным методом. Ушедших спать, есть или на лекции (хотя это нелепое занятие было вскоре заброшено окончательно) тут же сменяли проснувшиеся или пришедшие. Получалось даже нечто вроде соцсоревнования - кто пройдет первым? Заглянувшие в гости пропадали в этой черной дыре: наблюдали из-за плеча за игрой товарищей и всеми правдами и неправдами пытались просочиться к компьютеру. Число одновременно играющих колебалось, доходя до шести человек. Парень, зашедший стрельнуть сигарету, завис на неделю - хозяева удивлялись и не могли понять, чем же он питается.

Закончилось все, как водится, печально. Fallout 2, конечно же, был пройден, причем неоднократно. Однако в период студенчества поздняя весна, переходящая в раннее лето, - не лучшее время для подобного рода увлечений. У кого-то в итоге вместо красного диплома получился синий, у кого-то возникли проблемы с дипломами, сессией и госэкзаменом. Вплоть до академок и реальной угрозы отчисления. В общем, никто не ушел обиженным. Наверное, неправильно было бы винить во всем игру, но ее вклад во все эти неприятности был весьма высок.



Но самое интересное в этой истории то, что сам я второй Fallout так и не прошел. Хотя буквально носом перепахал первую треть, пробовал идти одновременно несколькими персонажами, видел множество фанатских сайтов, прочел уйму соответствующих материалов, знаю все секреты и могу говорить об этой игре часами. И при всем при этом - ни разу не уничтожал Анклав и не держал в руках G.E.C.K. Доходило до того, что на моем пути становилась сама судьба - как в то последнее вольно-студенческое лето, когда после апгрейда глючный процессор крутил все, кроме второго "Фолла". Или годом позже, когда лишь в Нью-Рено я вспомнил о неустановленном патче, несовместимости сейвов и малодушно нажал на "uninstall", убоявшись поджидающих меня злых багов. Fallout 2 остался для меня той самой "любимой игрой, которую я когда-нибудь обязательно пройду, как только появится много свободного времени". То есть, скорее всего, никогда.

Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История третья: о демоне Дьябле и его ужасающей мести

Владимир Павловский

Сказать, что первый запуск Diablo деструктурировал работу научно-исследовательской лаборатории, - значит скромно промолчать. В тот день не было написано ни страницы рабочих документов, ни абзаца, ни строчки. Лаборатория играла. Играла по полчаса каждый, а нас там было три основных сотрудника и три "гостя" - постоянно ошивающихся в лаборатории коллеги. После, правда, мы взяли себя в руки и играли только вечером, после рабочего дня... В этом-то и заключалось веселье! Зима, темнеет рано, за окном идет снег, выключаешь свет в лаборатории, музыка и где-то так последний уровень подземелья... первый раз в жизни... один... Может, я слишком впечатлительный, но однажды случилось вот что...

Доигрался я как-то почти до чертиков в глазах. Диаблу бедного зарубил, кровищи нахлестал и, с чувством выполненного долга и обалдевшими глазами, отправился домой. А дверь в нашем корпусе закрывалась в 21:00 и выходить приходилось через другой корпус, с которым наш соединялся подземным, а потом межкорпусным коридором на высоте второго этажа. Света в коридоре нет.



Иду я коридором этого донжона и вдруг вижу в конце полуоткрытую дверь, из которой пробивается красный - клянусь, он был именно красно-адского цвета! - отблеск. Лампа не могла создать такого эффекта. Темный коридор, красный свет из двери. Тишина. А после успешного спуска на 15-й уровень такие события воспринимаются однозначно: монстры! Но я же взрослый, образованный



человек... Осторожно, стараясь не шуметь, я приблизился к двери. В ушах звенела мрачная музыка из "Диаблы". То ли на самом деле, то ли начиналось сумасшествие. Я приблизился к двери, и в этот момент оттуда раздался страшный, почти что нечеловеческий РЫК! Рычало что-то невообразимо большое и страшное, в этом рыке слышался восторг и ненависть одновременно, от ужаса я дернулся, поскользнулся на бетонном полу и грохнулся, задев головой (а точнее - лбом) открытую дверь...



Возвращение к жизни было страшным и неприятным. Голова сильно болела, какой-то человек помог мне подняться. Из открытой двери архива доносилась знакомая музыка, работал рефлектор (эдакий античный обогревательный прибор), на экране была знакомая картинка, где на фоне разрубленных монстров возвышался могучий файтер. Рядом с ним стоял Диабла и из него хлестала кровища. Он погиб, но я твердо знал, что перед смертью он успел отомстить. Мне - на голове красовалась здоровенная шишка - и тому парню, который, испугавшись моего внезапного вторжения в его жизнь в такой важный момент, смахнул со стола модем и вазу с цветами. Модем спасти и реанимировать не удалось.

Так что вот: рык геймерский, он помогучей монстрового будет. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?



История четвертая: об изгнании нечистой силы

Владимир Веселов

Было это прошлым летом. Работал я на фазенде над статьей по смене классов в "Визардрях". Денек выдался жаркий, так что пришлось расположиться с ноутбуком в беседке. Через некоторое время понадобилось кое-что уточнить, запустил я игру и отправился в Замок рапаксов. В мою партию, кроме основного героя Васи (самурай 32-го уровня), входили RFS-81 (монах 30-го уровня) и Виталия (епископ 28-го уровня). Такая партия выносит толпу в 10-15 рапаксов практически без участия игрока. Нужно только занять позицию, на которой враги могут атаковать по одному, по два, да на первых ходах накастовать защитных заклинаний и принять нужные зелья.



Проделав эти манипуляции, я включил реалтаймовый режим боя и вышел из беседки поразмять ноги и покурить (предварительно выведя уровень звука на максимум, чтобы услышать, когда там все кончится).

В это время мимо проходил сосед, так что я подошел к забору перекинуться с ним парой слов. Стоим, разговариваем, а из беседки тем временем раздаются бравые крики моих партийцев, рев и вопли рапаксов, звон мечей. Сосед, естественно, поинтересовался, что это такое у меня там происходит. Я, как-то не подумавши, сказал ему чистую правду: "Да это Вася с монахом и епископом рогатую нечисть изничтожают". Сосед странно на меня посмотрел, быстренько свернул разговор и удалился. К этому времени и разборка в беседке закончилась, так что я пошел работать дальше.

Этот эпизод совсем было изгладился из моей памяти, но через пару дней пришла бабуся из соседней деревни и завела какие-то непонятные разговоры. Долго жаловалась на то, что у нее то в подвале, то на чердаке какие-то непонятные шорохи и скрипы все время раздаются, не иначе нечистая сила завелась. Я веж-



ливо поддакивал, но никак не мог понять, какое все это ко мне отношение имеет. Но, в конце концов, бабуся спросила: "А нельзя ли вашего друга Васю попросить привести если не епископа, то хотя бы монаха, чтобы нечистого из моего дома изгнал?"

Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История пятая: о Reunion'e и злом роке

Дж. О. Бондер

Вы замечали, что есть игры, над которыми властвует злой рок? Игры, обладающие мистической силой и по необъяснимым причинам недолюбливающие какого-то конкретного человека. Думаете, преувеличиваю? А вот послушайте тогда историю моих взаимоотношений с небезызвестной игрой под названием Reunion.

Reunion - это, если кто не знает, космическая стратегия 1994-го года выпуска, где, как и полагается, надо было отражать нашествие коварных инопланетных захватчиков. Занятная, эмоционально насыщенная и чрезвычайно сложная игра венгерской выделки: те же ребята под маркой Digital Reality выпустили Imperium Galactica 2 и Haegemonia: Legions of Iron. Но, по-моему, Reunion - лучшее их творение. И, как назло, именно это замечательное произведение игрового искусства невзлюбило меня. Пять раз появлялся Reunion в поле моего зрения и все пять раз это заканчивалось плачевно.

Возможно, корень проблемы лежит в нашей первой встрече. В ту пору я как раз решил, что игры - зло и что надо бросать это неблаговидное занятие. Странно вспоминать об этом сейчас, когда игры стали работой, однако же было и такое.

К делу завязывания с темным прошлым я, по своему обыкновению, подошел творчески, с душой - решил бороться с играми, коллекционируя их! Купил коробку дискет и стал бережно записывать на них попадающие в руки игры. Дескать, вот они, родненькие, под боком, в любой момент могу их погонять... но не сейчас, потом как-нибудь... Гениальный, на самом деле, метод. Действенный и психологически выверенный.



Одного обстоятельства я не учел: время игр, помещавшихся на дискету, безвозвратно уходило. И архиваторы уже не спасали. Поэтому крах суперсистемы по отучению от игр наступил быстро. Сначала остаток дискет отожрал Stronghold (была такая оригинальная, но несколько тягомотная фэнтезийная стратегия: не путать с недавней одноименной RTS), а затем появился и Reunion... На новые дискеты денег не было, стирать уже записанное жалко. Что оставалось? Правильно, пасть жертвой пагубной страсти. А тут как раз в компьютерный класс нагрянула какая-то внеочередная комиссия. Что тут началось! Ах, ох, нецелевое использование компьютеров, куда смотрит начальство, гнать надо таких студентов и так далее... Никто никого не выгнал, конечно, но скандал был неприятный. А я в сердцах потер все "нецелевые" программы и в первую очередь Reunion. Этого, видимо, игра мне не простила...

Приблизительно через полгода, когда все "обеты неиграния" были выполнены,





Reunion вновь был водворен на винт. Достал его у знакомых, и - что бы вы думали? - вредная игрушка оказалась зараженной вирусом, который испортил данные на нескольких компьютерах! Считаете, что и это простое совпадение? Возможно. Но тогда слушайте историю дальше.

Третий удар Reunion вероломно нанес тогда, когда я впервые притащил компьютер домой. Вы себе представить не можете, какой это был праздник! Можно сказать, воплощалась в жизнь главная мечта школьных лет. Мне удалось убедить институтское начальство в том, что работа на дому просто-таки волшебным образом повысит производительность моего труда и вообще всем будет от этого запредельно хорошо. Но триумф длился недолго. Один вечер. Вечер и полночи, когда я играл в Reunion. А утром машина сломалась... Погорела видеокарта. Именно на следующее утро: ни раньше, ни позже - мистика какая-то. А также крах всех надежд. Правда, машина была на гарантии и в деньгах я не проиграл, но после ремонта все же не решился снова брать ее домой.

Прошли годы, история с Reunion забылась, а дома давно стоял вполне уже персональный, личный комп. Но, вы не поверите, он тоже пал жертвой необъяснимых чар злосчастной игрушки! Сразу после того, как я в ностальгическом порыве ее чуть-чуть погонял... Мне так никто и не смог объяснить суть проблемы: кто-то говорил о дефекте материнской платы, кто-то о накапливающемся статическом электричестве, кто-то о переохлаждении микросхем. Но симптомы были совершенно дикие: компьютер стал, что называется, обидчивым. Исправно работал, но только при условии, если его ежедневно или хотя бы через день включали. А стоило оставить без внимания хотя бы дня на три - обижался. При включении пищал, дергал винт с сидюком, снова пищал, снова дергал винт и так по кругу много-много раз. И только когда у меня от бессильной ярости уже начинал валить пар из ушей, околдованная машина изволила грузиться дальше. Пытался чинить - безрезультатно. Так и мучался вплоть до тотального апгрейда.

И последнее происшествие случилось совсем недавно, буквально пару месяцев



назад. За каким-то чертом мне снова понадобился Reunion. Захотел, понимаете ли, скрины снять для одной артельной статьи. И снова получил сполна от злопамятной игрушки! Стоило только вставить в свежеприобретенный пишущий сидюк древний сборничек игр и перейти к папке REUNION, некачественный пиратский компакт с оглушительным щелчком рассыпался на мельчайшие осколки! Которые что-то там повредили - CD-привод пришлось ремонтировать.

Я лично не верю, что все это было простым стечением обстоятельств. А вот верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?



История шестая: О Дюке Госплана

Павел Шумилов

Благодатная тема для психологов - практически неизученное явление геймпсихоза, подобное описанному Лукьяненко дип-психозу. Уверен, все без исключения увлеченные игроки испытывали его в той или иной мере, но об этом не принято говорить вслух. А ведь анекдоты о "квакерах", тыкающихся носом в дверь и ждущих, что она откроется, появляются не на пустом месте. Переигравшие в squad combat пытаются перемещаться по клеткам линолеума, считают очки действия, необходимые им для того, чтобы налить чашку чая, и думают, за сколько ходов они успеют позавтракать. Заядлый игрок в экшены спросонья ищет мышку и, не найдя, жутко огорчается - придется ведь, как трактористу, с клавиатуры головой вертеть. Симуляторщик нервничает за рулем автомобиля, путает ручник с ручкой катапультирования и пытается стряхнуть с хвоста ни в чем не повинного соседа по пробке. А людям, хоть раз в жизни игравшим в Carmageddon, я бы просто запретил выдавать водительские права.

Описываемая история произошла в период нашего увлечения Duke Nukem 3D. Особенностью этого шутера, если помните, была повышенная интерактивность окружения - и это еще сыграет свою роль. Но сперва стоит сделать лирическое отступление и поговорить об особенностях советской архитектуры. У меня есть твердая уверенность, что научно-исследовательские учреждения в нашей стране проектируются с учетом возможной попытки захвата их врагами. Чем еще объяснить эти толстенные стены, отлично простреливаемые подступы, причудливую внутреннюю планировку и, главное, коридоры с множеством выступов и ниш - словно специально созданные для стрейфа. В тот вечер мы, молодые лаборанты на полставки, традиционно задержались после работы для партии-другой в "Дюка" по сетке. Важная особенность - играли мы на созданной в Build'е копии здания родного института. Первым опытом картоделанья у многих, банальным и ужасным одновременно, очень часто является нечто вроде "моей квартиры", "моего вуза" или "моей работы". Но эта карта была неплоха - во многом из-за упомянутых выше архитектурных особенностей. В общем, мы, как обычно, немного заигрались. Только телефонные звонки с вахты смогли разогнать из сети веселящиеся единицы.



Вы правильно догадались: настоящие приключения, естественно, начались на пути к выходу. Практически неосвещенный коридор, несколько часов игры по сетке, обостренные рефлексы и небольшой "сдвиг по фазе"... В общем, вам бы тоже показалось абсолютно логичным при виде непонятной фигуры, перемещающейся характерной подпрыгивающей походкой, застрейфиться в ближайшую нишу. Фигуре это тоже показалось логичным, и она маневр повторила с похвальной быстротой. Дальше было уже интереснее: поскольку у меня, кроме "единички" (характерный дюков пинок), ничего не было, нужно было сокращать дистанцию. Противник оказался экипирован лучше и начал отстреливаться. Всего лишь из газового пистолета, но это







тоже оказалось неприятно. Естественно, недоразумение быстро разрешилось: коллега из другой лаборатории, с которым мы только что рубились по сети, признал свою ошибку и мы весело скатились вниз по разным лестницам, оставив облако посреди коридора в назидание потомкам - авось развеется к утру. Однако вахтерши системы "бабушка - божий одуванчик" на месте не оказалось - видимо, ушла на обход. Нормальные люди в такой ситуации спокойно ждут, пока им откроют входную (в данном случае - выходную) дверь. Ненормальные, каковыми мы на тот момент и являлись, начали искать нестандартный выход. Весьма перспективная вентиляционная решетка была отклонена - слишком высоко, без джетпака не допрыгнуть. А вот огнетушитель, висящий у двери, показался заманчивым и логичным вариантом. Мы понимающе переглянулись и... В общем, неизвестно, чем бы окончился этот сеанс одновременного бреда, если бы на арене не появился босс уровня - растроганная до слез вахтерша. После пары ласковых слов и обещания пожаловаться начальству мы были выпущены на свободу.

На этом приключения, к счастью, закончились... Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История седьмая: о "Контрстрайке" на природе

Никита Кареев

Лето 2000 года. Жара. Химки. Я лежу на сложенной картонной коробке из-под холодильника и смотрю в оба. Место удобное - небольшой заросший обрыв, а за ним ручеек и пара почти под фундамент разрушенных построек - все, что осталось от некогда раскинувшейся здесь деревни. Я переломил ствол и аккуратно вставил в отверстие на срезе мягкую от жары свинцовую пульку. Эти варвары контры иногда заряжают конический "орнек", но я - гуманный террорист - предпочитаю "шмеля" или там "тайгу". Где-то невдалеке взвыла и замолкла милицейская сирена.

Глупая, конечно, была идея. Теперь я это понимаю. И тогда должен был понимать - считай, уже взрослый был человек. Но магия любительского мода для Half-Life была сильнее. А два наших бедных химкинских компьютерных клуба с парой десятков дряхлых компьютеров в каждом, невыносимой жарой и кусачими ценами не могли удовлетворить всех страждущих. Все деньги мы просадили за первую же неделю. Да мы были просто помешаны на CS!

Я вытираю со лба теплые капли пота и захлопываю ствольную коробку своего "Магнума". На самом деле это всего лишь ИЖ-38, весьма старая, с деревянным потрескавшимся прикладом и дешевым оптическим прицелом на пластиковых линзах, замотанная, к тому же, выкрашенным под камуфляж тряпьем. Но я этого как будто не знаю. Я снайпер, кемпер. Моя задача - не пропустить контров к нашей базе. Не дать им спасти Мишку-заложника. Выиграть ИГРУ!

Нас собралось человек четырнадцать. Дураков. Разделились пополам: на "контров" и "терроров". Заложниками выступали уставшие и - редко - любопытные со стороны. Мы вооружились почти что настоящим оружием - пневматическими и пейнтбольными винтовками и пистолетами. Мы делали бронежилеты из листов жести и алюминия. Старые шмотки шли на камуфляж. А Вовка даже сподобился где-то отыскать противогаз и бегал в нем, покуда хватало духу. Мы играли по средам и пятницам уже где-то с месяц. Ну, ни дать ни взять, "Бойцовский клуб", блин!

Справа и спереди зашуршали ветки малинника. Я прильнул к линзе оптического прицела. Из кустов показались фигуры трех человек. Один был Мишка, а чуть позади шел Сашка, которого держал за руку Вовка-контр... Вернее, я так









подумал, что Вовка. Противогаза на нем не было, а была фуражка. Впрочем, он и до этого мог додуматься. В остальном же фигура на него походила безупречно: серые штаны, серая же рубаха, кобура с пневматическим "Макаровым" на поясе. "Вот черт! - подумал я - Я тут себе лежу, а поганые контры уже до наших добрались! Сейчас же уведут заложника на базу и конец игре!" С этой мыслью я прицелился и всадил Вовке - тогда я уже не сомневался, что это именно он, подлец, - пульку прямо в коленную чашечку. Но, к моему изумлению, пораженный пулей Вовка не сделал положенного условного жеста и не побежал, как подобает подстреленному, назад на свою базу. Вместо этого он ни с того ни с сего отвесил увесистый подзатыльник Сашке, что-то заорал не своим голосом, схватился за ногу (с чего бы это, он ведь их всегда бронирует) и заковылял в ближайшие кусты. Из кустов тут же послышался громкий свисток, вроде как постовые свистят, и неразборчивая ругань.

Надо сказать, что попадание из пневматической винтовки оставляет совсем не детскую такую гематому. А если в упор, да еще и пулькой "орнек", то может быть и что еще похуже. Поэтому мы всегда одевались в "бронежилеты" и договорились стрелять только по ногам - эти места бронировались всегда и основательно. Риск, конечно, все равно был. И это придавало игре особую остроту и даже побуждало нас гордиться своей идеей. Дескать, мужские дела и все такое.

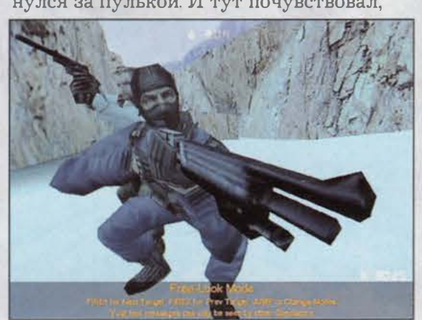
Я спешно переломил ствол и потянулся за пулькой. И тут почувствовал, что меня кто-то пинает в бок. Первый раз слабенько, а второй так, что я чуть не скрючился. Тут же неведомая сила вырвала у меня из рук винтовку, чья-то рука стальной хваткой стянула воротник, подняла с земли. Я обернулся.

- Вот и закончился ваш канзерсрайк, придурки!

И только тогда до меня наконец дошло...

Пока мы сидели в отделении - все четырнадцать человек, полным составом - приятели рассказали, как все было. Как обычно, мы начинали игру в 16:00. Никакой переклички мы уже давно не проводили. Все просто приходили в нужное время и растекались по боевым постам. Я залег на обрыве, а Сашка забежал за Мишкой, оторвал его от недоеденного полдника и повел в развалины. Но дойти не успел. Жильцы окрестных домов давно уже просекли, во сколько мы начинаем свою "варварскую игру", и заочно организовали нам на это время свидание с органами правопорядка. К чести жильцов надо сказать, что они даже не предполагали, что мы тут пародируем какую-то компьютерную игру. Им мерещились террористские тренинги (не нужно было так громко орать это слово!), репетиции терактов и даже взаправдашние мафиозные разборки. В общем, "контров" повязали еще до начала игры, по мере поступления. И Вовка занял свое место в фургоне еще задолго до того, как я "его" увидел. А Мишку с Сашкой милиционер поймал на пути из дома. Выглядело это забавно: плетется впереди понурый Мишка (не дали ведь доесть!), а сзади, буквально наступая на пятки, подгоняет его Сашка с огромным пятьдесят третьим ИЖом на изготовку. Да таких бы арестовал даже случайный гаишник! По первости и в виду отсутствия какого-либо ущерба отделались мы тогда штрафом и Вовкиным пневматическим "Макаровым". Уж больно он одному милиционеру понравился.

А к "Контр-страйку" я с тех пор както охладел. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?



История восьмая: о страшных слуховых галлюцинациях

Лев Соколов

Произошло эта история во времена моего счастливого школьного детства, времена слабеньких компьютеров и великих игр. Для меня и, пожалуй, всех моих одноклассников первым среди равных был незабвенный Warcraft. О, что это была за игра! Она ворвалась в наши открытые для чуда души и разбудила воображение и чувства. Сказочный Азерот жил в нас, и нередко на уроках вместо скучных химических абракадабр задние парты в сотый раз обсуждали - так кто же все-таки круче, люди или орки?

В то время геймерская деятельность подавляющей части населения реализовывалась в компьютерных классах. И нам тут здорово повезло: из-за незнания директором элементарных основ психологии в компьютерном классе установили достаточно мощные по тем временам ма-





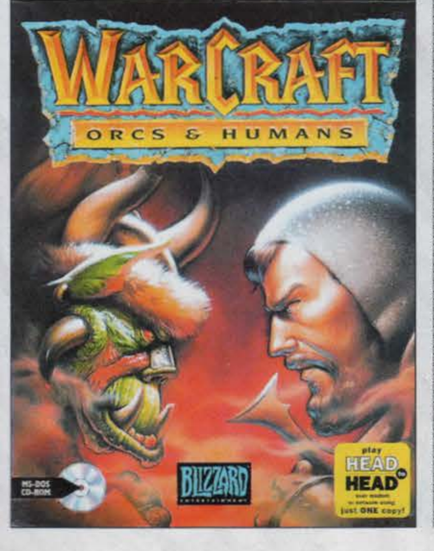
шины. Второй фатальной ошибкой было назначение на должность учителя молодого специалиста, только что получившего свои университетские корочки. Надо ли говорить, что слияние этих двух факторов немедленно привело к тому, что КПД полезного использования машин превратился в величину, стремящуюся к нулю!

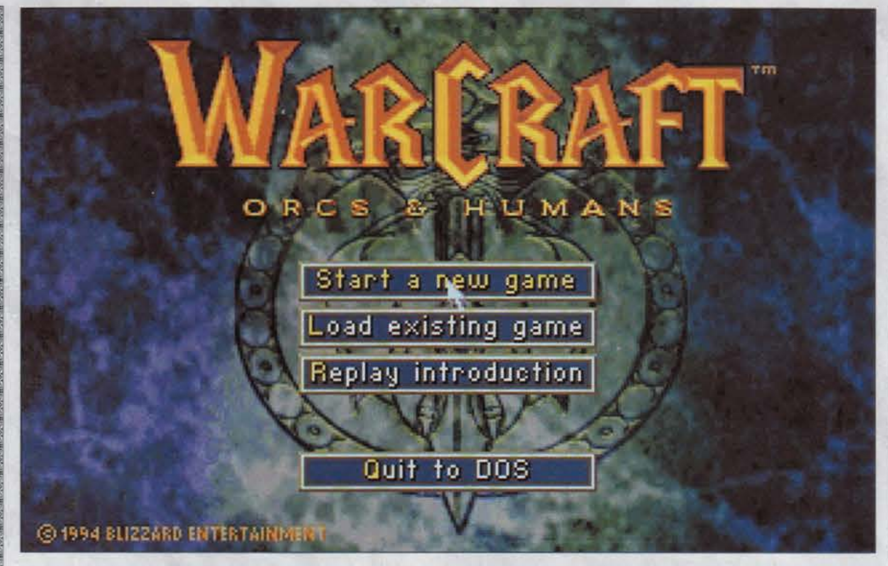
Итак, в тот далекий весенний день мы получили от молодого специалиста (которого мы звали просто Витей) ключ от заветного класса с целью "довести до ума сложный алгоритм, позволяющий..." Что он там позволял, я сейчас уже толком не помню. Но крепко помню, что Витя взял с нас обещание закончить не позже семи и отдать ключ в учительскую, а сам умчался на третьей космической, насвистывая романтический мотивчик. Позже наши девчонки-одноклассницы рассказали нам, что в тот день видели его у кинотеатра "Слава" вместе с "..хи-хи! Какой-то блондиночкой. Ничего так себе, стройная... одета... Хи-хи!"

В общем, в тот день мы с друзьями уже около часа кооперативно выясняли, кто же все-таки круче, люди или орки. И не ведали мы, что к двери компьютерного класса неумолимо приближалась Татьяна Ивановна. О Татьяне Ивановне нельзя не упомянуть особо. Монументальная женщина лет тридцати пяти, на лице которой навеки застыл официоз и понимание глубокой роли советского педагога в деле воспитания юных продолжателей заветов Ильича.

Кроме полуофициального прозвища "завучиха", добрейшая Татьяна Ивановна имела среди нас и еще одно, совсем уж андерграундное погоняло - "бюст". Происходило оно вовсе не от названия интересных парных частей женского организма, а от приверженности Татьяны Ивановны к скучнейшим менторским речам, которые она произносила, абсолютно не меняясь в лице, с застывшей суровостью. Попасть под раздачу к Татьяне Ивановне считалось пыткой, пред которой меркли все муки Сизифа, Тантала и данаид, даже взятые гуртом.

Так вот. Ученики восьмого класса N'ской средней школы самозабвенно рубились в Warcraft, Татьяна Ивановна приближалась к двери... Чтобы довершить завязку мизансцены упомяну еще





одно - жаргон. Жаргон есть везде. В профессиях, в различных коллективах, в этнических группах, в разных слоях общества. Есть он и у геймеров. И был он очень прост. Мы играли в английскую версию и потому называли юнитов на свой лад, коверкая их имена. Бродили у нас по карте "песанты", "свордмены" и прочее. Ну а орков-копейщиков мы называли "сперменами" от английского "Spearman".

И вот, в сложный игровой момент, с трудом отбиваясь от настырных оппонентов и постоянно слыша из динамиков ненавистное "Enemy nearby", я громко, по-свойски, предупредил союзника, мол, поосторожней, бродяга, у тебя рядом "спермены нейбают" в огромных количествах...

После этого от двери раздался явственный вздох. Повернув голову, я узрел незабвенную Татьяну Ивановну, которая смотрела на меня идеально круглыми глазами. До сих пор боюсь подумать, что же услышала в моих словах эта достойная советская женщина. Пока я удивленно пялился на Татьяну Ивановну, чьи вздохи плавно перетекли в сопение раненного на корриде быка, два моих оппонента, сидевшие напротив, успели нажать кнопку "reboot". И теперь с лицами, исполненными высокой задумчивости, пялились в бегущие по экрану строчки сканирования диска. А мы с союзничком оказались при Татьяне Ивановне и сиявшем на экранах "Варкрафте". И при сперменах, которые так не вовремя... ну, вы поняли.

Пересказывать дальнейшее не очень интересно. В тот день, стоя рядом с первым в моей жизни компьютером, я выслушал много интересного. О том, как наше трудовое государство дает нам возможность осваивать самую современную технику. О том, как следует оправдывать высокое доверие. О том, как я это доверие не оправдываю, трачу время на всякую чепуху и при этом еще - стыдно сказать! - ругаюсь матом в святая-святых!

Потом мы с другом в кабинете директора греческим хором просили не вызывать в школу родителей. И родителей не стали вызывать, а только залепили нам в дневники по неуду. А молодого специалиста обязали "стереть все эти игрушки", и он, конечно же, обещал.

Но до конца школы я с друзьями продолжал играть в простые и великие игры. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История девятая: о романтическом знакомстве

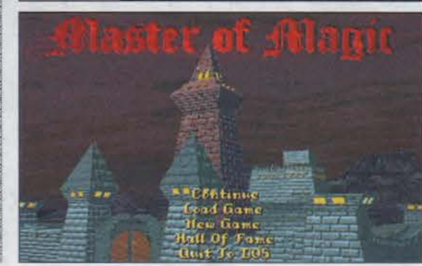
Дж. О. Бондер

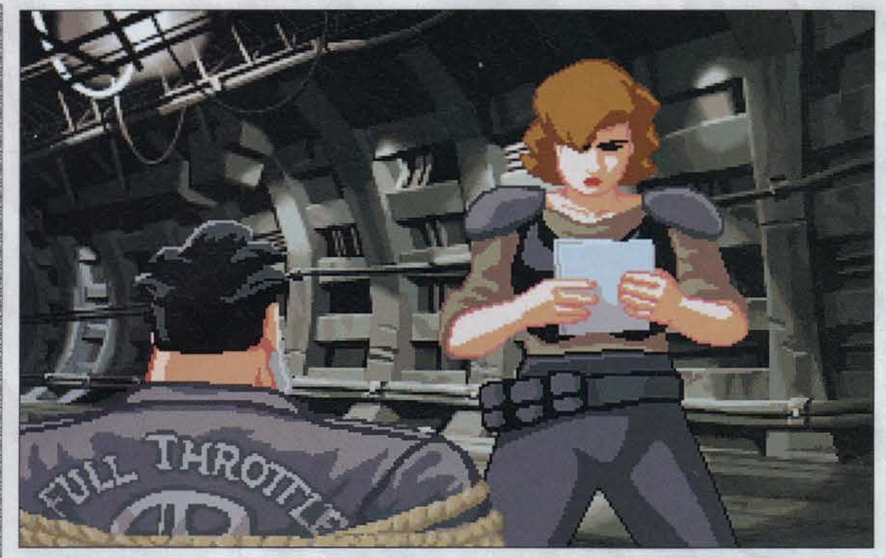
Вы будете смеяться, но женился я тоже благодаря компьютерным играм. Нет, это не то, что вы подумали: нашей семье вполне хватает одного сумасшедшего и моя любимая жена не одержима этим бесом. И все же именно игры свели нас! Каким образом? Охотно расскажу.

Мы учились вместе в институте. Учились в одной группе, хотя почти два года наши пути-дорожки не пересекались. Мой центр вселенной был в компьютерном классе, лекции я пропускал, с семинаров тоже при первой же возможности испарялся - все это никак не способствовало завязыванию романтических и вообще хоть каких-то отношений.

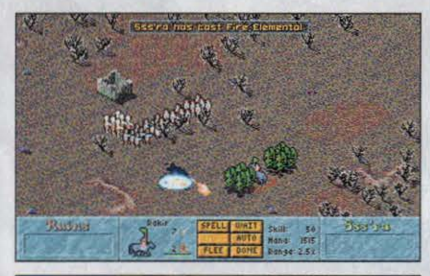
Но однажды приключился у нас типовой расчет по механике. Я его быст-







ренько сделал на компьютере и с чистой совестью уселся играть в "Цивилизацию". И тут в классе появилась она... Я на автомате по четко выработанному алгоритму закрыл программу, нахмурил брови и сделал умное лицо - мол, и вовсе не играю, делом занят! И этим решил свою судьбу: бедная девушка прониклась симпатией к столь занятому и серьезному молодому человеку, к тому же умеющему быстро делать типовые расчеты.





Вскоре после этого случая игры снова помогли нам. Обычно сразу после "занятий" в компьютерном классе я бежал на тренировку. Но в тот раз задержался, проходя Full Throttle, и решил одну тренировку пропустить. Досмотрев титры и порадовавшись на марширующих зайцев, я вышел из института и встретил ее. В иной ситуации я просто пролетел бы мимо, выпучив глаза, - я вообще все тогда делал на бегу, но игра эдак невзначай высвободила мне вечер. К тому же под влиянием Full Throttle я был настроен на лирический лад. Я подошел к своей избраннице, мы разговорились, а потом





долго гуляли по вечерней Москве... Полной романтической идиллии мешала только здоровенная сумка с невостребованной спортивной формой.

Кульминационный момент наших отношений наступил тоже благодаря игре. Это был Master of Magic, великий и ужасный. Стратегия, которая чуть не сгубила мое семейное счастье. Вы сами геймеры, вы меня поймете: такая убойная штука как МоМ очень даже запросто засасывала с головой, заставляя забывать о времени. А я умудрился попасть в этот омут как раз в день важного свидания! Представляете ситуацию? Назначаешь любимой девушке встречу и, желая скоротать полчасика, отправляешься в поход против темных эльфов... Это было какое-то наваждение - я опоздал на полтора часа! И до сих пор не понимаю, почему она меня все же дождалась. Возможно, из почти осуществленного желания хорошенько надавать по голове каким-нибудь тяжелым предметом. А, может быть, из любопытства - интересно



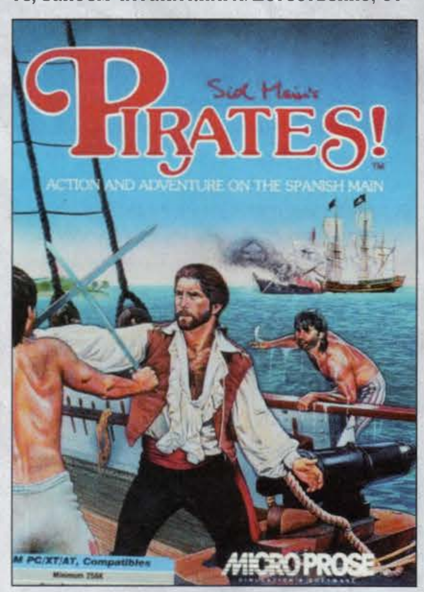
же, насколько далеко простирается человеческая наглость. Так или иначе, когда я все же примчался к месту оговоренной встречи, меня там ждал такой прием, перед которым бледнеют любой шторм и любое извержение вулкана! Но я выжил. И даже, полный раскаяния, превзошел самого себя в деле умиротворения и ухаживания. И, что самое главное, понял, как дорог мне этот человек.

С тех пор мы вместе. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История десятая: о пиратах

Павел Шумилов

Эта история началась еще в "докомпьютерную" эпоху, когда в наших краях даже о "спектрумах" и восьмибитных приставках типа Dendy никто не слышал. Неохваченные благами современной цивилизации северные дети, вы не поверите, запоем читали книги. Естественно, от-



Research

Floating Island
Research Cost:60 (12 turns)
Summons a floating island in any water square.

Hell Hounds
Research Cost:80 (16 turns)
Summons a wild pack of fire-breathing hell hounds

War Bears
Research Cost:130 (26 turns)
Summons a group of ferocious bears.

Stone Skin
Research Cost:160 (32 turns)
Causes the target's skin to harden increasing the unit's defense by 1.

Spells

Warp Creature
Research Cost:220 (44 turns)
Target unit receives a harmful mutation.

Earth Lore
Research Cost:250 (50 turns)
Fully reveals terrain, terrain specials, and cities on all squares in a targeted 'map window.'

Chaos Channels
Research Cost:400 (80 turns)
Normal unit receives a beneficial mutation and becomes a Chaos creature.

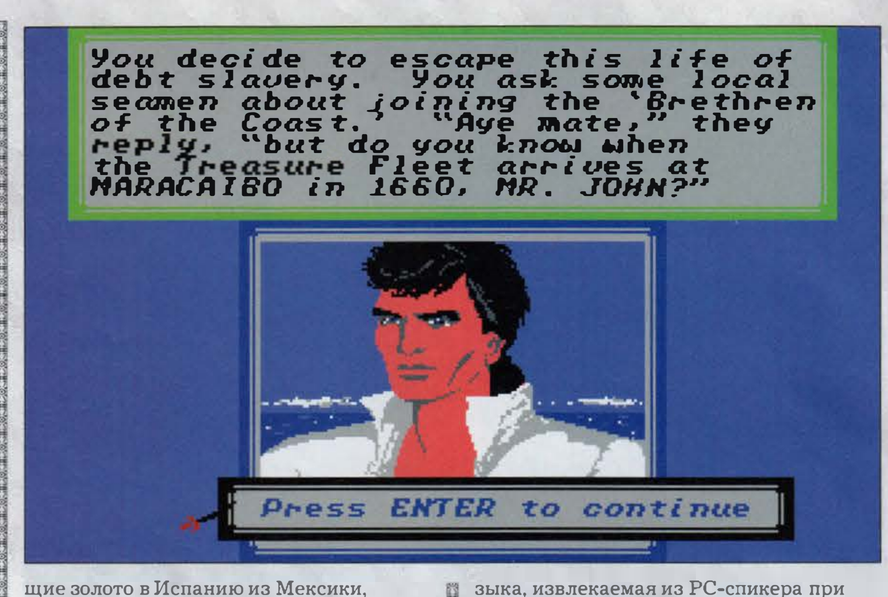
Fireball
Research Cost:560 (112 turns)
A 5 strength magical fire attack that hits each figure of target unit, +1 strength per 3 extra mana

Choose a new spell to research

давая предпочтение фантастике и приключениям. Жюль Верн, Луи Буссенар, Фенимор Купер, Джек Лондон и Ефремов с Крапивиным - это само собой, но особо хотелось бы выделить пиратские романы. Романтика дальних странствий, тропические страны, соленый ветер в лицо... Каждый мнил себя капитаном. Помните Гумилева? "Чья не пылью затерянных хартий - солью моря пропитана грудь, кто иглой на разорванной карте отмечает свой дерзостный путь"... Зачитывались до дыр "Грабители морей" Луи Жаколио, "Пират" Вальтера Скотта и, конечно же, непревзойденные "Хроники капитана Блада" Рафаэля Сабатини. Южный ветер трепал занавески на наших окнах, мы умели отличать парусники по оснастке, рисовали в школьных тетрадях летящие над волнами силуэты, отличали рангоут от такелажа и вязали морские узлы. Люди, неизлечимо заболевшие этим, обычно поступают в мореходки, начинают мастерить модели парусников или выпускают "Корсаров". Но компьютеров, напомню, в пределах досягаемости еще не было.



Зато очень удачно подвернулись публикации в каком-то из молодежных журналов настольных игр Иллариона Голицына. Удивительного качества продукты были, особенно если учесть ненасыщенность тогдашнего рынка, на который только-только стали пробиваться предвестники рыночной экономики - робкие клоны "Монополии". Еще удивительнее то, что они так и остались невостребованными. Сейчас уже можно при желании поиграть и в Warhammer, и двуногих роботов подвигать, и настольные варгеймы не редкость, не говоря уж о карточных играх. У нас ничего этого не было, но были "Пираты" и "Захват колоний". И, честное слово, обделенным я себя не чувствую. Как музыка, звучали в ушах загадочные Кадикс и Веракруц, Морресбей и Джакарта. "Волчьи стаи" бригантин трепали неповоротливые галеоны, везу-



щие золото в Испанию из Мексики, а в юго-восточной Азии бесчинствовали ведомые нами эскадры. К слову, и познания в географии расширялись. Один был недостаток у этих игр: ограниченные журнальным форматом, опубликованные карты (они же - игровые поля) были маловаты. Не вопрос - прошло немного времени, и мы пришли к логичному решению сперва просто увеличить карты, а затем подкорректировать и усложнить правила, разнообразить флот - вплоть до пароходов, заменить примитивные условные фишки - кусочки ластика с воткнутым парусом - на выстроганные из щепок кораблики... Уже похоже на фанатское творчество, верно?

Нужно ли говорить, что первым сколько-нибудь серьезным проектом, за который я самонадеянно взялся, едва дорвавшись до персонального компьютера и овладев азами программирования, был римейк тех самых настольных "Пиратов"? Наверное, нет. Только сейчас я понимаю, какая это была авантюра. Му-

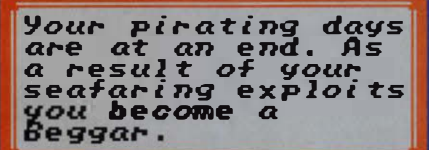


зыка, извлекаемая из PC-спикера при помощи команды beep и товарища, закончившего музыкальную школу. Нарисованная в Paintbrush заставка-парусник. Готический шрифт из стандартной поставки Borland Pascal и 16 цветов на все про все. Ни малейшего понятия о работе с видеопамятью и ресурсами - как следствие, жуткие тормоза при отрисовке карты. Никакого АИ и, соответственно, single-режима. Но два человека за одним компьютером вполне могли развлечься, а большего и не требовалось.

Конец проекта был печален и закономерен - однажды дискета с исходниками перестала читаться. Солнечный ветер, случившийся поблизости магнит или просто исчерпанный ресурс хрупкого носителя, с которым я не расставался, - теперь уже не узнать, что стало причиной. Ни резервных копий, ни листингов не сохранилось - только дизайн-наброски вперемешку с конспектами по дисциплине "алгоритмы и структуры данных"...

Тут мне наверняка припомнят сидмейеровских Pirates! и удивятся - к чему это он ерундой занимался? Так вот, повторю, края - дикие, северные. И о творении Мейера мы слыхом не слыхивали. Может, и к счастью: если бы знал, что все уже сделано, то не взялся бы.

А в мореходку я все же поступил. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?





История одиннадцатая: о лженауке

Константин Подстрешный

Генетика в нашей стране всегда была на осадном положении. С одной стороны, все генетики - великомученики, а с другой - жрецы лженауки. Но если генетика действительно наука, то почему за сорок лет еще восьминогих свиней не вывели?







Ведь еще моряк Пенкроф из "Таинственного острова" Жюля Верна говаривал: "Я очень люблю свинину и в особенности свиные ножки. Если бы у свиней было не четыре ноги, а восемь, я любил бы их вдвое больше".

Как специалист скажу вам: вывести устойчивую породу достаточно сложно. Почти невозможно. Но вот уродцев плодить еще в 60-х годах научились. Однако же тема нынче популярная, и по этому поводу наше НИИ получило год назад приличную дотацию. Свою овечку Долли растили, что, вопреки общественному мнению, на редкость нудный процесс.

Ребятам стало скучно. Когда профессура вокруг ходит, в Starcraft (всеобщий хит в нерабочее и рабочее время) особенно не поиграешь. За биологическую основу несанкционированного исследования были взяты богомол и тизанура (более известна как щетинохвостка). В результате экспериментов из кладок были получены весьма забавные уродцы. Около 90% личинок были мертворожденными, но приблизительно пять насекомых из сотни рождались удивительно похожими (за исключением размеров) на то, к чему стремились обыгравшиеся в Starcraft генетики. Отличия от образца были заметны только при ближнем рассмотрении. Так большинство особей к паре фасетчатых глаз, типичных для высших насекомых, вместе с генами тизануры получили еще три простых глазка. Все насекомые были неразвившимися самками размером от 2 до 10 см с сильно развитыми хелицерами. Примечательно, что в живых оставались исключительно альбиносы. Сколько ни старались, хитин был светлый и все тут.



Эксперименты закончились, когда начальство заметило крупную недостачу расходных материалов. Весьма плачевно закончились - всему отделу срезали премии за квартал. Но результаты трех кладок еще долго радовали молодых специалистов и пугали лаборанток.

Одно плохо - твари оказались неморозоустойчивые. До февраля ни один гидралиск не дожил, и все, что осталось от эксперимента, - несколько заспиртованных образцов. Да и те лоботрясы-аспиранты по домам растащили.

Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История двенадцатая: о лекциях по игроделанию

Дж. О. Бондер

Еще одна невероятная история связана с моей преподавательской деятельностью. Несколько лет после защиты кандидатской я читал лекции в родном институте. По информатике и по специальности. Те самые лекции, которые в свое время успешно задвигал ради игрушек! Лектор я был не блестящий - все-таки печатное слово мне ближе устного - но вроде как неплохой. Справлялся. И вот однажды под Новый год мне поручили взять на себя еще один предмет...

Объяснить возникший казус людям, не знакомым с преподавательской кухней, сложно. Но я попробую. Дело в том, что программы государственных учебных заведений сейчас постоянно тасуются и подгоняются под разнообразные стандарты. Причем зачастую без соответствующей методической базы и без оглядки на нужды конкретной специальности. Все это приводит к неизбежному похуданию профильных дисциплин за счет всяческих культурологий и философий. Или предметов вроде того, что достался мне. Называлось это чудо "Методы оптимизации расчетов"; в расписании вместо "оптимизации" было написано "опт.", что многие студенты перевели как "оптических". Хорошо хоть не "оптовых"!

В общем, попросили меня почитать лекции по "оптимизации". Два часа еженедельно в течение семестра плюс практические занятия. С зачетом. Что самое интересное, кроме названия, об этом та-

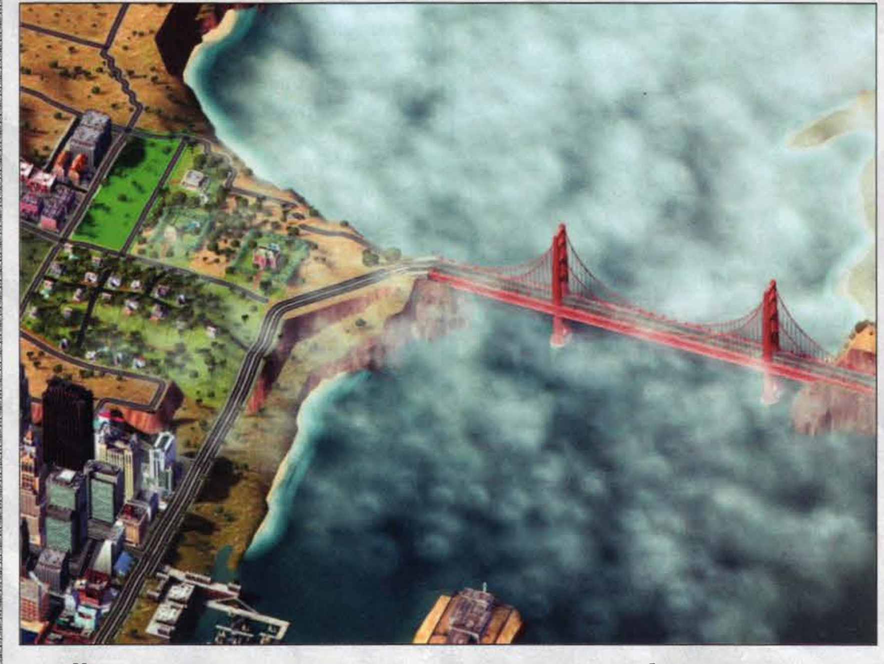


инственном предмете не было известно ровным счетом ничего. Ни календарного плана, ни хоть каких-то формальных требований, ни наработок предшественников. Ситуация как в сказке: иди туда, не знаю куда. Ну, я и пошел...

Как вы сами понимаете, пойти-то я пошел, но, как обычно, не удержался от творческого переосмысления поставленной задачи. В результате этого переосмысления в серьезном московском вузе появились лекции по игроделанию - не исключено, что впервые в мире!

Разумеется, я не действовал так уж нагло. Для начала мы подробно разобрали с ребятами один очень важный для нашей специальности большой расчет. Потом порешали разные смешные задачки о сливных бачках (это по линии диффуров) и константах диссоциации. Но потом меня уже понесло! Последовали: краткая история компьютерных игр (КИ), классификация жанров КИ, составляющие КИ, процесс разработки КИ, концепт-документ и дизайн-документ, родовые признаки хорошего экшена... Дальше я просто не успевал - семестр кончался.

Такие необычные лекции я читал два года. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?



История тринадцатая: об экзамене по "СимСити"

Никита Кареев

А вот эта история приключилась совсем недавно...

- Тяните билет, - сухо проговорил профессор, принимая у меня из рук зачетную книжку. Стараясь не смотреть на угрожающую россыпь белых бумажек, я опасливо вытянул один из зловещих листков. В общем, на каждом из них был записан мой смертный приговор, различие было лишь в формулировке.

- Шестой, - как можно неразборчивее проговорил я удивительно низким голосом. Но профессор, конечно, расслышал. У него на экзамене обостряются все органы чувств.

- Хорошо, садитесь за третью парту.

Экзамен по муниципальному праву относится к легким экзаменам. Приходить на него совершенно неподготовленным глупо. Как глупо за четыре дня до экзамена покупать новую игру и отрываться от нее лишь в 10 часов вечера накануне часа X. Дорвался, называется. Конечно, в том почти нет моей вины. Виноваты разработчики, которым вздумалось выпустить долгожданную SimCity 4 аккурат в самый разгар зимней сессии. Виноват деканат, который поставил экзамен на три дня раньше, чем было указано в расписании. Виноват профессор (уж не знаю за что - пусть сам придумает!), которого я сейчас вижу третий раз в жизни, так как прогулял почти все лекции. А отдуваться за все придется мне одному. Несправедливо!

Совсем поникнув, я проследовал к своей парте и сел "готовиться". "Видимо, придется пересдавать", - решил я. А если так, то можно и не тужиться сейчас с выдумыванием ответа, не готовить в уме жалкую водянистую речь и не искать отмазки. С этой мыслью я машинально отодвинул билет, лишь мельком бросив взгляд на обозначенные в нем вопросы, и уставился в окно. И в мозгу возникла совершенно неуместная в данной ситуации, но давно терзавшая мысль: для маленького города лучше поставить три напорные башни или все-таки один насос?

Когда подошла моя очередь отвечать, я молча сел перед профессором и выложил на стол билет и пустой лист бумаги - "план ответа". И пообещал самому себе молчать как партизан. Все равно не знаю я ни черта, так хоть дураком выглядеть не буду!

- Читайте первый вопрос, - машинально протянул профессор, весь поглощенный изучением ведомости.

Я вздохнул, поглядел на билет и прочитал обреченным голосом:

- Полномочия органов местного самоуправления в области хозяйства и строительства.

Если знаешь материал, то в подобных ситуациях в мозгу обычно раскрывается страница изученного намедни учебника. Но у меня, конечно же, такой учебник материализоваться категорически не желал. Да я, откровенно сказать, даже и не знал ответа на классический "вопрос на засыпку" о цвете учебника! Вместо этого в сознании возникало то, что уже битые полчаса сидения за партой неумолимо рвалось наружу... Кучевые облака, большие и мягкие, они плывут над городом моей мечты. Высота птичьего полета. Улицы, переулки, дома, заводы. Небольшая молочная фабрика на окраине, беззаботно гуляющие в городском парке люди, каким-то образом заехавший на тер-







риторию города танк с местной военной базы...

- Ну-с, чего молчим? - профессор оторвался от своих бумаг и поднял голову. - Не ясен вопрос?

- Я... э-э-э...

Профессор уставился на несчастный билет... К порту причаливает баржа. Наверное, стоит поставить еще один полицейский участок в центральном районе...

- Ну, какие у нас полномочия в сферах строительства и хозяйства? Скажем, вот администрация города - мэр, префект - какие они вопросы должны решать по застройке, планированию?

...А на аэропорт денег не хватит... Стоп! Что, что это он сказал?!

И тут меня осенило. Где-то в голове вспыхнула лампочка - такая, которая загорается, когда идет усиленное обращение к жесткому диску. Разрозненные клочки мысли со скоростью света сфрагментировались в единое целое. Ведь все это время я думал не об игре, я думал об этом самом вопросе! И, что самое удивительное, знаю на него ответ.

Я поднял голову. Профессор выжидательно смотрел на меня. И с каждой секундой его физиономия становилась все кислее и угрюмее. Времени не оставалось. Я открыл рот, и груда слов, уже выстроившаяся в длинную очередь в моем сознании, посыпалась наружу.

Я говорил долго и увлеченно. Дольше, чем отвечал самый распоследний отличник. И вскоре скептическое выражение лица профессора озарилось любопытством. Пару раз профессор даже перебивал меня, чтобы уточнить, что я подразумеваю под словами "симы" и "генерация ландшафта". Правда, в ответе я все-таки допустил пару неприятных ошибок вроде утверждения о допустимости сноса детского сада ради красивого и строго симметричного размещения шоссейных дорог. Но это были мелочи, которые не могли испортить общего впечатления.

За экзамен я получил "хорошо". Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История четырнадцатая: об игре вслепую

Павел Шумилов

Возможно, вас удивит тот факт, что человек, выбравший для себя профессию программиста, персональный компьютер увидел только на занятиях в институте. Тем не менее, именно так оно и было. Ну а поскольку домашнего компьютера у меня тогда еще не было, приходилось изрядно напрягаться, чтобы за отведенное время и задания выполнить, и поиграть успеть. Война с игрушками на учебных компьютерах велась серьезная, но и студенты не лыком шиты. Методы маскировки совершенствовались. В конечном итоге, все это было нам же на пользу: поневоле придется вникнуть во множество компьютерных тонкостей, если хочешь спрятать архив "Цивилизации" на винчестере с двумя свободными мегабайтами так, чтобы никто не нашел. Но в этой истории речь не о "Циве" - хотя она тоже незримо присутствовала на той угловой "двойке", не подключенной к сети и оснащенной лишь пятидюймовым дисководом. Речь о моем первом и, пожалуй, последнем серьезном опыте игры в авиасимуляторы, а именно - в F-15. Кажется, это была Сирия? Да, именно в ее горах я раз за разом зарабатывал почетный значок R.I.P., когда на практике по ассемблеру имеющий дурную привычку шататься по классу преподаватель раз за разом проходил мимо. Дело в том, что для спасения своей головы от громов и молний я применял нехитрый метод - выключал монитор, создавая видимость неработающего компьютера. Со временем пришел истинно профессиональный навык: я стал помнить Сирию наизусть. Где и на сколько повернуть, где выпустить ракету "воздух-земля", где придавить "backspace" и расстрелять назойливые МиГи... И отключение монитора уже не приводило к фатальным последствиям - я научился играть вслепую!

Правда, дальше Сирии я так и не улетел, но это уже другой разговор. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История пятнадцатая: о снайпере-самоубийце

Владимир Павловский

Дело было, если мне не изменяет память, около года назад, когда CS был сбалансирован получше и не каждый ствол можно было назвать снайперской винтовкой. История эта произошла в Италии, возможно, даже в Палермо...

Солнечные улицы Палермо были как никогда ярко освещены, зайчики и контртеррористы бегали по мостовой, крышам и рынку. Где-то там, в глубине квартала, в двух домах засели очень нехорошие товарищи. Мышка в тот день глючила немилосердно, и матерый террорист Антонио был как никогда жесток.

Я выглянул из-за угла - никого. Переулочек за рынком был пуст, но я знал - там за углом начинается вход в затененную галерею, с другой стороны которой выход на площадь. Напротив выхода стоит двухэтажный особнячок, играет какая-то пластинка. Шаг, другой, пистолет намертво зажат в руке, в окне особнячка появляется фигура в черном... Это он, проклятый терро... Пуля. Обычная пуля калибра 7.62, стальной сердечник. Ничего особенного. И вот я уже лечу сквозь стены, пронзая их. Залетаю в свой любимый уголок - полностью закрытую комнату с картиной классика на всю стену и... Жестокий респавн возвращает меня в этот мир. А до винтовки еще так далеко, еще четыре смерти. Снова тот же путь, потрескивает модем, хрустит битое стекло под ногами. И в конце галереи сидит он, в руках его творение М.Т. Калашникова, вес 3,8 кг, емкость магазина - тридцатник, темп стрельбы... Ну почему его не продают контрам?! Баланс-шмаланс... До винтовки осталось заметно меньше смертей.

В конце концов сумма на счете позволила приобрести заветный слонобой, медленный, как черепашка-даун, зато полностью соответствующий принципу "один патрон - один террос"...

Террорист Антонио уже устал убивать этого тупого контра, из раунда в раунд шаг за шагом этот идиот появлялся в одном и том же месте. Можно было пускать очередь с закрытыми глазами. С другой стороны, это было даже весело... а докуда он успеет добежать на этот раз?.. Антонио сменил автомат на пулемет и ехидно ухмыльнулся. Его пальцы быстро отстучали по клаве: "You become predictable" ("Ты становишься предсказуем", англ.). И нажали клавишу "ввод". В следующий момент звук выстрела со-



проводил экстренное катапультирование электронных мозгов из виртуальной черепной коробки.

Снайпер купил свою винтовку. Психолог включил джедайские штучки и выработал у врага правильный условный рефлекс. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История шестнадцатая: о трусливой Ларе

Константин Подстрешный



Понимаю ли я, что делаю? Отдаю ли себе отчет о последствиях рассказа о том, как Подстрешный ходил покупать трусы с Ларой Крофт? Ведь после этого ни у кого не останется сомнений в том, что "крыша у этого парня прикручена, может быть, и крепко, но неправильно". Отвечаю: понимаю, отчет отдаю. Но общественное мнение - пыль под ботинками на высокой шнуровке!

У меня скопилась коллекция всего, на чем есть буквы T и R. Майки, рюкзаки, экшен-фигурки, комиксы, книги... Недавно привезли коллекционный бюст Лары Крофт (в смысле скульптура по пояс) с номером №2127. Всего было сделано 4500 экземпляров, ручная работа. До недавнего времени думал, что удивить меня сложно.

Глазам не поверил, когда увидел в одном магазине вот это. Хоть и центр, и магазин с ценами выше Останкинской башни. Думал - подделка. Так сказать, нелицензионная копия. Оказалось - ничего подобного, все права соблюдены. Я слышал, что на гребне успеха фильма открыли линию мужской одежды Lara Croft. Но чтобы настолько мужской... Хотя что может быть мужественней семейных трусов?

Разных расцветок, с картинками из третьей и четвертой части игры. На бирке - подпись самой Л.К. Когда выпал из осадка, понял - глупо ругать Eidos за клонирование собственных игр. Eidos за все что угодно уже ругать глупо. Насколько нужно опуститься в желании состричь еще немножко денег, чтобы выпускать нижнее белье с героиней своей же собственной игры? Как так можно? Куда мир катится?

А трусы-то я прикупил, нечего такому раритету пропадать. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История семнадцатая: о вещем сне

Павел Шумилов

Как известно, великий русский ученый Менделеев одноименную таблицу увидел во сне. Ничего удивительного в этом нет: мозг, отягощенный тяжкими раздумьями, пытается решить задачу всеми доступными ему способами, в том числе и во время сна. А раздумья над играми-головоломками, к коим вполне можно отнести Commandos и их вестерн-брата Desperados, зачастую как раз такие - тяжкие. Именно над миссией из Desperados я безуспешно бился несколько часов, после чего, забывшись тяжелым сном, получил блистательное подтверждение теории происхождения периодического закона. Это была ночная миссия, в которой нужно было спасти пленника и увести коней у бандитов. Непонятным образом я загнал себя в такую ситуацию, что практически любое движение приводило к поднятию тревоги сидящими вокруг костра сторожами. И вот во сне я снова оказался там, в этом месте, словно бы наблюдая со стороны, как моя команда будет выкручиваться из безвыходного положения. Как в замедленной съемке, я наблюдал за действиями подчиненных: ребята работали красиво, особенно Кейт. Просочились, вырубили, унесли и испарились. Проснулся. Удивительно - я вообще очень редко вижу сны и обычно забываю их практически моментально.



Здесь же последовательность необходимых действий четко отложилась в памяти и, будучи воспроизведена в игре, привела к успеху.

Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История восемнадцатая: о том, почему я не люблю кошек

Владимир Павловский

Когда происходит что-то плохое, оно происходит глобально. Данная история приключилась году эдак в 96-м. Что кому, но для меня той самой ИГРОЙ навсегда останется Wing Commander. Первый. И второй. Третий уже не так, пятый только ради ностальгии, приватеры... в них медалек не давали.

В общем, четверка, клавиатура и жестокая, страшная война в космосе. Это была игра, в которой кусались губы и вдребезги продавливалась клавиатура, особенно стрелочки и пробел. А как хороши были залпы сцепленных масс драйверов и ракеты: ракетой снимаешь поле и вскрываешь зазевавшегося кота, как баночку с крабами! Именно в винге проявлялась хладнокровная безнадежность, когда на Бродсворде с последней торпедой ты заходил в атаку на "Фралтхру" и смотрел, как, запущенная, она медленно ползет к цели, как рвутся вокруг защитные заряды. Сознание орало: "Отворачивай!", а ты шел и смотрел, как торпеда достигала брони кошачьего крейсера...

Тот бой я запомнил надолго. От прикрытия не осталось ничего. Сектор Фирекка был почти полностью перекрыт, "Коготь" должен был прорваться сквозь авангард килратхских кораблей, атаки шли одна за одной, у самой точки прыжка торчала махина "Фралтхи". Мы перемололи почти половину хвостатых, когда их носитель развернулся и запустил очередную волну истребителей. Я бросал машину из стороны в сторону, "рыскал", пытаясь сбить прицел, но четверка тяжелых истребителей типа "Джалтхи" зажала мой "Рэптор". От поля осталось воспо-









минание, пушки были изрядно прожарены, ракеты давно уже нашли себе более достойные (как мне тогда казалось) цели. От трех ракет удалось уйти, и четвертая сорвала остатки поля и брони. Катапультироваться в лапы кошек - большее самоубийство, нежели погибнуть вместе с кораблем...

Нет уж, подумал я, лучше уж я подохну вместе со своим железом! В этот момент очередная ракета нашла цель, и... монитор, вспыхнув яркой звездой в центре с расходящимися в стороны тонкими белыми лучами, погас. На панели монитора светился желтый огонек. Кулер работал. Но, судя по признакам, в системном блоке перегорело что-то очень серьезное. Шокированный, не веря своим глазам, я встал со стула и пошел за отверточкой. Некоторое время спустя вердикт был вынесен - сгорела мать.

Вы спросите, почему я не люблю кошек? В смысле килратхских... ДА ПОТОМУ ЧТО ЭТИ ТВАРИ СПАЛИЛИ МНЕ МАМКУ!

Как же я их потом жег... остервенело. За Землю, за Человечество, за SIS85C 471... Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История девятнадцатая: об известном писателе

Павел Шумилов

Прогресс неумолим, и даже в нашей глуши однажды появился доступ в Повсеместно Протянутую Паутину. Слабенький ручеек. Слишком слабенький и порой иссякающий... Даже модемное соединение на 14400 после рабочего коннекта казалось мне выделенной линией. В лучшем случае - чисто текстовые странички, загружающиеся по пять-десять минут. Впрочем, речь не об этом. Как-то блуждания по Сети вывели меня на сайт известного российского писателя-фантаста, фамилию которого я вам из принципа не сообщу - подписка о неразглашении обязывает. И именно в тот период, когда на форуме завязалось активное обсуждение компьютерной игры по мотивам его произведений.

Я влился в обсуждение, в котором принимал участие даже сам Мэтр, находившийся под впечатлением успеха "Казаков" и активно пробивающий идею схожей RTS. В итоге сошлись на RTS/RPG - гибриде, жизнеспособность которого доказали "Проклятые земли" и третий Warcraft, но в то время это было свежей идеей.

Удивительно, но обычный сетевой треп перерос в нечто большее. Был создан сайт, активно разрабатывался дизайн-документ, люди подкидывали горы справочной информации и цитировали исторические книги. Не вышел, правда, каменный цветок - удаленная разработка вообще дело очень сложное и почти безнадежное. Дело заглохло. Так погибают замыслы с размахом, в начале обещавшие успех. А жаль: многие из сгенеренных тогда идей и до сих пор кажутся весьма и весьма оригинальными и достойными когда-нибудь воплотиться.

Пару лет назад история получила неожиданное продолжение, когда в ходе набега на московский книжный магазин я углядел на полке новую книгу Мэтра... С названием, которое покажется знакомым уху любого геймера. Перелистал - так и есть! Знакомые куски из сообщений на форумах, идеи, даже персонажи...

То, чему не судьба была осуществиться в реальности, сбылось в его книге - игра была создана и стала успешной. Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

История двадцатая: о буквочке, которая уничтожила космический корабль

Игорь Бойко

Лето, море, фрукты, девушки... Нет, пожалуй, не так. Девушки, лето, море, фрукты...

Мы тогда сидели Центре дальней космической связи под Евпаторией и дружно управляли "дальним космосом". Мы - это ГОГУ, главная оперативная группа управления, в списках которой значился и ваш покорный слуга. К Марсу мчалось два успешно выведенных на заданные орбиты "Фобоса", а мы, в соответствии с утвержденной программой эксперимента, проводили с ними сеансы управления. И было все хорошо до тех пор, пока время года не сменилось окончательно и не только на календаре.

Сами понимаете, поздней осенью в Крыму не так уж и весело. И девушек меньше, и море холодное. А вот виноград - супер, особенно тот, что остался на лозе после окончания официального сбора. Листва на плантациях облетела, и прятавшиеся за ними гроздья уже чуток тронули утренние заморозки, отчего виноград становится еще слаще. Мелкий белый винный и черный Гамбургский Мускаты, Пино-Гри, Кардинал, Изабелла, Ркацители... В первый год моей службы в Крыму я сделал 16 литров вина и наливок, во второй - больше 80, а на третий я уже перевелся в Москву. Или меня перевели, толком я так и не выяснил.

Так вот. Поздней осенью ЦУП в Подлипках напомнил о том, что он тоже участник программы "Фобос" и что давно уже пора перевести управление в Подмосковье. Возражать особо никто не стал, надо так надо.

Само собой, в программе очередного сеанса позаботились о том, чтобы "Фобосы" трехдневный перерыв в проведении сеансов перенесли без осложнений. На борт заложили программу научных исследований, а ГОГУ свернула деятельность и погрузилась на поезд.

Прошло три дня, и первый "Фобос" в назначенное время на связь не вышел. Что мы только не делали - аппарат молчал. Когда стали разбираться в причинах - выяснилось, что заложенной на борт программе в одном-единственном месте не была проставлена латинская буква "h".



Одна единственная буква.

Буква-убийца.

Фамилия человека, который составлял программу последнего сеанса из полуфабрикатов, подготовленных подгруппами ГОГУ, была Бойко.

Кстати, второй "Фобос" вскоре прикончила солнечная вспышка, из-за которой на борту "полетела" одна из служебных систем.

Марс не пускает нас к себе. Или виноваты вечные баги в программах?

Верите ли вы, что все рассказанное истинная правда?

Если вы исключите невозможное, то, что останется, и будет правдой, сколь бы невероятным оно ни казалось.

Артур Конан Дойл
в качестве подсказки для отгадывания

Двадцать историй - двадцать правд, полуправд и откровенных небылиц. А отгадывать, врем мы или нет в своих историях, тебе, читатель! Надеемся, сделать это будет сложно. Присылай свои догадки и, что самое главное, свои невероятные истории, связанные с играми. Если получится хорошая подборочка - непременно опубликуем!

Спасибо за внимание.

Артельные почтовые ящики:
artel@gamenavigator.ru
и artel@revoltgames.com

Иван Тропов

Есть ли "камни" в русских долинах?

Киберпанк, паропанк... может, в концовочке что подправить?

Восьмидесятые годы - какое время!

В мир пришли - да что там, пришли - ворвались персональные компьютеры. Вычислительные машины, раньше такие огромные и такие далекие от простого человека, почти мифические, вдруг оказались маленькими и чертовски - лишь протяни руку и включи - близкими. А невзрачная гусеница военных коммуникаций вдруг сбросила кокон секретности - и обернулась прекрасной бабочкой, тут же угодившей в Повсеместно Протяженную Паутину...

И, Винер всемогущий, сколько же новых возможностей это открыло! Да ведь это настоящая революция, Тьюринг побери! Чудо из чудес, которое перевернет весь мир! Через какие-то пять лет все, ну абсолютно все-все-все вокруг станет совершенно иным!

Здесь - о, сплошные иск-ины! Там - ах, люди, навсегда убежавшие из опостылевшей реальности в сладкие грезы виртуальных миров...

И приходят проповедники новой технологии и провозглашают новую эру, годы в которой отсчитываются от рождества персоналки. И приходят певцы новой технологии и складывают о ней бравурные марши и апокалиптические симфонии, имя которым - киберпанк...

Смешно? Но тогда, в начале восьмидесятых, многим было не до смеха. Казалось, все это неизбежно. Ну, может быть, не через пять лет, а через десять. Или пятнадцать. Ну, максимум - через пару десятилетий, но уж никак не позже!

И что же? На дворе уж третье десятилетие от рождества персоналки, а где эти ваши иск-ины?.. Нет, нет, даже не говорите. Не нужно про успехи развития нейронных сетей, давайте не будем о грустном...

А полноценная виртуальная реальность? Где она?.. Нет, нет! Не надо об успехах электронного бизнеса в последние годы. Мы же договорились, поменьше о печальном...

Впрочем, такова судьба любого крупного прорыва в технологиях. То, что древо новой технологии пестовалось долгие десятилетия и выращивать его было ох как непросто, - все это знает лишь узкий круг садовников-специалистов. А все прочие видят одни только плоды. Которые, кажется, вызрели буквально за несколько лет - и то ли еще будет! Новые возможности опьяняют. А ошибочное, многократно завышенное ощущение скорости прогресса новой технологии довершает дело. И как же тут не поверить в закат всего допотопного - и всевластие новой технологии?..

Но потом-то время расставляет все по местам. И оказывается, что кино не только не смогло вытеснить книгу, но даже не похоронило театр. Всесильные дирижабли не потянули вытеснение поездов и пароходов - и, надорвавшись, отошли в мир иной, буквально сгорев на работе. Крошечный, на взгляд всей прогрессивной общественности, шажок от ядерного взрыва до рентабельного термояда - пустячок, почти формальность! - вдруг растянулся на полвека и все тянется и тянется и конца-края ему не видно. А смелые и такие реальные планы межзвездных перелетов? Даже они обернулись робкими мечтами о крошечной лунной базе...

Бум персоналок не стал исключением. Наступает отрезвление и от этой технологии. Слухи о смерти всего допотопного оказались слегка преувеличены. Проповедники скорого пришествия иск-инов и певцы виртуальных миров посыпают головы тонером. На смену идеалистичному киберпанку приходят желчные пародии.

В англоязычном мире это паропанк. Викторианская Англия, где механические калькуляторы не остались диковинными игрушками, но были взяты в оборот шифровальными отделами разведывательных служб и получили бурное развитие. За полвека до того, как это случилось в реальной истории.

Могло ли такое быть на самом деле? Конечно же, нет. Но если чуть-чуть передернуть вот здесь, а вон там кое-чего не договорить... Профессиональных историков широкого профиля не так уж много. Да и книжки-то, в конце концов, не исследовательские монографии, а всего лишь беллетристика. Фантастическая. Да не просто фантастическая, а самую малость замаскированная пародия. И здесь не нужно реализма, достаточно реалистичности.

А что же наши? Опять отстаем?! Мало того, что персоналки просачивались к нам десять лет, так теперь и отрезвляться будем позже всех?!

К счастью (или все же несчастью?), на этот раз все иначе. Может быть, дело в том, что сатира в России всегда больше, чем сатира? Самоирония нам куда ближе, и уж здесь-то мы Запад догоним, перегоним и закидаем гарнитурами?..

Кто-то, криво усмехнувшись, скажет - да, конечно! А еще мы - родина радио, неравенства Буняковского и слонов... Но факты - упрямая вещь. Трое известных отечественных фантастов собрались, раскачались, поднатужились и выдали на-гора более чем достойный ответ чемберленам.

Думаете, это тупая калька? Кройка по чужим паропанковым чертежам на нашем сермяжном материале? А вот и нет. У нас своя особенная стать. Войте подключающимся модемом от зависти, англоязычные Гибсоны и Стерлинги! Вы не виноваты - вам просто не повезло с родиной. Может быть, "камни" в русских долинах и завозные, но уж по плодородию на сатиру и гротеск наша земля впереди планеты всей!

Уже в магазинах и на лотках многоликий Дмитрий Строгов и его паропанк по-советски "Cyber-план".



Как все начинается?

Нет, перед нами не викторианская Англия. И даже не царская Россия. Дмитрий Строгов не ограничился сатирой на киберпанк. Не остановился он и на пародировании паропанка. Безусловно, в его романе все это есть. И все-таки его роман - это нечто большее. Итак...

1946 год. СССР. Кремль

Товарищ Сталин выбирает путь послевоенного развития Красной Армии. Перед ним две возможности. Развивать танковые корпуса, сосредоточившись на разработке супертанка, или бросить все силы на атомный проект и ракетостроение. Обескровленный войной Советский Союз не может позволить себе заниматься всем сразу. Но противостоять американским агрессорам - дело выживания страны.

Что же выбрать? Цена ошибки может оказаться слишком высока - гибель страны под сапогами оккупантов... Решающим аргументом становится доклад главы внешней разведки. Доблестные советские разведчики завербовали нескольких участников Манхэттенского проекта и получили от них важнейшие сведения о разработке атомного оружия...

1947 год. США. Вашингтон

Срочное заседание ЦРУ. Россия слишком быстро наверстывает отставание в создании атомного оружия. Ее надо остановить. Любым способом! Во что бы то ни стало!

С этой целью задумана и разработана чудовищная, не имевшая доселе аналогов в мировой истории, провокация. А что, если заставить Советы поменять ориентиры, отказаться от атомного проекта - и сосредоточить силы на заведомо провальном направлении?

Уже найден и человек, которому это по силам. Советским контрразведчикам не удастся его раскрыть - ведь это фанатик, истово верящий в верность лженаучных россказней, которыми ему предстоит заразить все лучшие умы Советского Союза...

Август 1947. СССР

На Дальнем Востоке советские пограничники сбивают американский самолет-разведчик с лейтенантом ВВС США Исааком Озимовым, сыном белоэмигрантов.

Озимов оказывается в лагере военнопленных. Но не озлобляется на все и вся. Напротив. Общаясь с советскими надсмотрщиками, видя их искреннюю любовь к оступившимся людям, желание помочь, вплоть до дележа с заключенными своих пайков, - видя все это, Исаак понимает, что его родители глубоко заблуждались. Коммунизм - вот что спасет мир!

Лагерь военнопленных, куда поместили Озимова, находится на урановых рудниках. Долгими днями махая киркой, Озимов много размышляет о будущем Советского Союза. Уже всей душой полюбив его, он думает, как обустроить послевоенное хозяйство и противостоять агрессорам. И ему кажется, что он знает выход - единственно верный выход. Желая отплатить надсмотрщикам и стране за любовь и ласку к заблудшему, он делает - на манжетах своей робы - расчеты, которые доказывают, что...

Октябрь 1947. СССР

На процедуре обмена на советского шпиона Озимов делает заявление: он отказывается возвращаться в США и просит советское гражданство.

Товарищ Сталин, тронутый этим примером возвращения блудного сына в лоно Родины и на путь истинный, лично вручает Озимову советский паспорт, но Исаак не просто так решил остаться. Не только безмятежная жизнь в расцветающем коммунистическом раю привлекает его - о, нет, он куда выше этого! Он хочет помочь России, обогревшей его и раскрывшей ему глаза. Он добивается аудиенции у товарища Сталина и показывает ему свои расчеты.

What is "the beatles"?

Вторая часть романа переносит нас на два десятилетия вперед от исторической встречи Озимова и Сталина, так круто изменившей путь советского государства.

США, конец 60-х

Повсюду колышутся звездно-полосатые флаги, трещат фейерверки и сияют радостные лица. Победа! Мы первые в космосе, мы первые на Луне! Советы отстали, отстали навсегда - у них нет ничего, чем бы они могли угрожать Америке! Ни новых танков, ни атомных бомб, ни баллистических ракет - ни-че-го!

И вдруг, на фоне этой всеобъемлющей радости... Неизвестный доселе концерн "Азимофф и К" разворачивает гигантскую кампанию по рекламе диковинного прибора - не то телевизора, не то огромного калькулятора. Подростки очарованы. К тому же, новая игрушка продается почти задаром. А при желании - и в беспроцентный кредит...

США, три месяца спустя

Первыми начинают беспокоиться звукозаписывающие компании - продажи в США записей "Битлз" и "Роллинг Стоунз" сошли на нет.

Затем бьют тревогу профсоюзы школьных учителей: не предвидятся ли сокращения? В колледжах совершенно пустые классы...

Специальная комиссия Конгресса начинает расследование: что это за приборы, которые продает концерн "Азимофф и К"? И откуда взялся сам этот концерн? И как расшифровывается буква "К" в его названии? Компания? Компьютер? Или комью... О Боже, храни Америку!

В ЦРУ буря. Подняты архивы двадцатилетней давности, и... Неужели Озимов, заброшенный в Россию в рамках проекта "Киберплан", был не пустобрехом и фанатиком-фантастом, а гением? Неужели Озимов и глава концерна "Азимофф и К" - одно и то же лицо?!

Экстренное расследование показывает, что у инициировавшего проект "Ки-



берплан" бывшего германского офицера Отто фон Штирлица идеальное личное дело. Подозрительно чистое. Без единого, само́го крошечного скелета в шкафу. Слишком хорошее, чтобы быть настоящим. Но, возможно, самое страшное даже не это. Что такое "план" в названии проекта? "Программа действий" - или же слово "план" в названии означает совсем другое? А что, если это жаргонное словечко из Советов, которым тамошние асоциальные элементы называют ко... О Боже, храни Америку!

Cyber-план

Третья часть переносит нас еще на десятилетие, в 1981 год...

США

Полет на Луну забыт.

Университеты пусты.

Фабрики не работают.

В городах грязь и запустение...

Единственный небоскреб в Нью-Йорке с приличным фасадом - центральный офис концерна "Азимофф и К". Десять лет назад его работников обвинили в пособничестве советской России, концерн попытались закрыть, но миллионы подростков вышли на улицы и разгромили суды и полицейские участки, а когда в город вошла Национальная гвардия, подростки легли под танки, но не подпустили солдат к зданию.

А в остальном - грязь, запустение и безработица...

И лишь кое-где островки прежней чистоты и порядка. Это зеркальные ларьки "Азимофф и К": "Счетчиковые игры и подсобное оборудование! В бессрочный кредит! Всем желающим!"

СССР

Нет супертанков.

Нет атомного оружия.

Нет баллистических ракет.

Но... Страна трудится, не покладая рук.

У входа ВДНХ высится памятник "Рабочий клавиатуры и Модель для оцифровки".

Повсюду кумачовые лозунги "Даешь удвоение частоты за год!", "Три обновления архитектуры за пятилетку!", "Долой 2И! 3И - вот наш путь к коммунизму!", "Стратегия должна быть стратегичной!", "Не жалей сил и крови, советский боевикотворец!"...

Мелькают передовицы "О повсеместном повышении качества смотро-версий", ""Ленин в Разливе" на распутье: как быть? Стратегия для высоколобых - или зубодробительный боевик?", "Разоблачена подпольная организация заданистов! Заявим твердый рабоче-крестьянский НЕТ уклонистам от киберлинии партии!", "Хентай-игры: реализм и суровая правда жизни - или заблуждение наших восточных товарищей?", "Разоблачены враги кибернетики, запускавшие "тараканов" в краснознаменную ордена Ленина ОС "Ворота в светлое будущее - 77" имени 25-го съезда КПСС!"...

В магазинах нет даже колбасы, лишь хлеб и молоко.

Плохая одежда, почти нет легковых машин.

Но разве это главное?..

Зато у них тонкие, нервные, изящные пальцы. У них одухотворенные, загорелые и шелушащиеся от излучения плохих мониторов лица. У них красные, слезящиеся, но такие счастливые глаза!

И - конечно же - мечты, мечты, мечты о светлом будущем "Каждой американской семье - по отдельному виртуальному миру к 2000-му году!"

Почта

Даешь качество! Сбросим антикачественные игры с парохода современности! Триждыкратно! Первые два раза - протяжно, третий - раскатисто! Долой поделки на коленке!

Борзенко Алексей

Весна пришла, народ зашевелился. В рубрику "Читатель - читателю" тут же посыпались различного рода объявления и воззвания, многих потянуло на лирику. В общем, скучать не приходится. Оно и понятно - через месяц нами целиком завладеет летне-ожидательное настроение и связанное с этим игровое затишье, а пока мы радостно переживаем период наивысшей активности.

Тот же весенний энтузиазм радостно брызжет со страниц ваших писем. Тема о манчкинах жива и не видно ей окончания, благодарных и критических отзывов примерно поровну, а вот конструктивных идей значительно прибавилось, что не может не радовать. По крайней мере, видно, что большинству читателей действительно не безразличен Нави, и они сделают все возможное, чтобы он стал лучше и интереснее. Аминь!

Есть манчкины в наших селеньях...

Здрасте, ну и до чего мы с вами дошли, вы бы дали журнал почитать своему редактору. А то мы здесь пишем-пишем, а манчкины-то среди вас! Это я про лучшую игру нынешнего времени, а точнее про то, как про нее написал многоуважаемый Кшаду в 3 номере НИМ. Он видите ли набрал непредусмотренную экспу (т.е. сделал не так, как ему говорили) и говорит, что дальше играть ему уже не интересно стало. Это Игра, а никакая-нибудь Дьябла! Ну да ладно ваши журналисты - вам и решать.

Павел Путин

Разумеется, мы, как первопроходцы, должны на собственной шкуре проверять все баги, коды и прочие дыры. Пусть даже себе в ущерб. Более того, иногда для написания хорошего прохождения, приходится несколько раз подряд проходить игру читерским способом. Мы от этого страдаем, мучаемся и испытываем душевные терзания, но обвинять журналистов в манчкинизме из-за этого не стоит - все-таки мы делаем это добровольно-принудительно и только для дела.



- Девушка, а что вы делаете...
- С манчкинами не разговариваю!

"Деловой" и "игровой"

Я считаю, что один диск необходимо сделать системным, т.е. записать туда WinRar, WinZip, DirectX, QuickTime и прочего софта. И сделать общую темы - например, Macromedia UltraDev. Что б польза была. А второй компакт сделать чисто игровым. Записать дополнения, карты, патчи, читы и т.п. Это ж выгода какая! Человек покупает журнал с диском системным и игровым. Ну, как вам идея?

Ашиков Илья

Ну, во-первых, диск Навигатора никогда не заменит всеми любимые "системники" - просто потому, что невозможно собрать все необходимые утилиты и софт на одном диске. И, сами понимаете, мы никогда не станем выкладывать для всеобщего пользования коммерческие программы. Так что сэкономить не получится. Во-вторых, внимательные читатели наверняка заметили, что на нашем диске есть своеобразный "сервис-пак" с регулярно обновляемыми версиями самых необходимых фриварных программ (около трех десятков штук). К тому же, делать один из дисков игрового журнала целиком посвященным не играм, мне кажется не очень хорошей идеей.

Баллы и рейтинги

Мне кажется, теперь, когда все уже смирились|привыкли к И.Ж., настала пора попытаться объяснить жилинский феномен. Почему этот неплохой автор у многих сперва вызывал раздражение своими комментариями? Потому что никто не знал его авторского таланта. Жилин не обладал никаким авторитетом - и сразу принялся критиковать! Небольшая промашка редакции? А может я ничего не понимаю в ваших архисложных планах?

Наиболее странная особенность Нави - это отношение к десятке в рейтинге. Ну почему, почему игра не может получить 10? 10- это вовсе не значит, что игра идеальна, это лишь означает, что она получила 10 по всем параметрам; если одна игрушка может получить 10 за графику, вторая - за игровой интерес, то почему отличная Игра не может быть столь же хороша по нескольким (т.е. по пяти) критериям? Не надо срезать баллы в страхе повторить "анриловский позор", пусть творения геймейкеров оцениваются по достоинству.

Shark

Живет в наших душах благоговение перед Цифрой. "Если уж поставили 10 из 10, значит, игра должна нравится всем - и мне, и соседу и продавщице мороженого из соседнего киоска". Мы не рассматриваем такую игру, как набор различных параметров - в данном случае совокупность параметров превращает количественные измерения в качественные. Именно поэтому, очень тяжело морально выставить высший балл игре, - ведь мы предполагаем, что любой читатель, посмотревший игру по нашей рекомендации, просто обязан с нами согласиться (иначе будет скандал и неприятие наших оценок в принципе). Согласна, что существуют игры, в которых все параметры заслуживают десятки; но если игра не зацепила повально всю редакцию (как получилось с Unreal), то поставить высший балл мы просто не осмеливаемся - именно поэтому часто субъективно занижаем один из параметров, чтобы не ставить себя в сложное положение.

Простазалка

Здрасте, здрасте, уважаемая редакция. Вот перечитываю ваш номер первый за этот год и понимаю, что молчать больше не могу! Буду ругаться! Причем ругаться по поводу "артельных итогов года". Статья-то сама по себе, безусловно, великолепная, если бы не одно НО: номинация "Война форматов" (лучший порт с другой игровой платформы) и победитель - Grandia II. За такое надо убивать! Причем в особо тяжких формах (типа, Post Mortem 2: Кровавый Навигатор=)). Почему такие зверства? Объясню.

Во-первых, готов поспорить, что Грандия победила с подачи тов. Жилина (который, видать, выгораживает свой дримкаст), ибо другого варианта я не вижу. Грандиа - это далеко не та игра, которая достойна присвоенного ей звания, так как обычно от нее вместо удовольствия получаешь заряд дикой злости и испорченное настроение. "...из конвертированных на PC консольных RPG Grandia лучше всего подходит для знакомства с этим интересным поджанром." Ага, как же, аж три раза! Такое знакомство раз и навсегда отобьет желание смотреть на консольные рпг. А ведь среди них часто встречаются действительно отменные вещи (одна серия Final Fantasy чего стоит - ШЕДЕВР!). Почему Грандия мне так не нравится? А потому что все там - жалкая пародия на JRPG. Сюжет - попросту неинтересен и местами просто маразматичен, а полет на Granasaber'e - вообще бред сивой кобылы. Взять хотя бы ту же Фантазию за номером 8 - вот по такому сюжету можно снимать фильм - Оскар гарантирован. Персонажи Грандии тоже не фонтан (причем ясно видна оглядка на тот же 8-й Файнэл - главный герой - наемник,

девушку, типа, любит, но молчит как партизан, и даже себе не признается). "Слезливой историей" в Грандии и не пахнет, а вот Фантазия, действительно, брала за живое: наверное, в первый раз за всю мою игровую практику было испытано столько эмоций: в образ героя если не вживаешься, то, по крайней мере, сопереживаешь каждому его действию. К тому 60 часов игры файнел'а проходятся на одном дыхании, а ~30 часов Грандии превращаются ко второй половине игры в мучение.

Причем последние часов 10 добиваются за счет ужасно нудных блужданий по отвратительным лабиринтам и постоянных боев с монстрами, напрочь портя хоть какие-то положительные эмоции от игры. Да, да, есть и такие. Они заключены, во-первых, в графике - все довольно мило и симпатично (дримкаст все ж таки мощнее первого плейстейшна раз в 20). Хотя пикселястые видеоролики на редкость убоги, и эту убогость они привносят и в боевые сцены - некоторые заклинания частично двумерны (а вообще, круче Файнеловских Guardian Force'ов ничего нету!). Такое впечатление, что у разработчиков не хватило денег на лицензирование хотя бы Bink'овской технологии. Да, еще камеру приходится все время крутить и не всегда видно нужные двери.

Второй плюс Грандии - боевая система. Особо распространяться не буду, скажу лишь, что похожа на Фантазию + некоторые новые фичи в виде общего прогресс бара ударов для персонажей и монстров и вытекающая из него система контр ударов + возможность предвинать персонажей во время боя +еще кое-какие мелочи. Вот так-то. Для сомневающихся: игру я прошел (точнее - вымучил), так что пишу не по наслышке. И еще раз повторюсь - Грандия - очень посредственный проект. Лучше бы награду Silent Hill'у отдали, или вообще не давали никому. А товарищу Жилину предлагаю заценить, для примера, 8-й Файнел, чтобы понять, что такое эталонная JRPG. Все ждем официального порта Final Fantasy XI. Ура, товарищи!

Виктор aka Агрессор [Wp]

Вообще говоря, я не совсем понимаю, с кем мы столкнулись: с мощным гуру консольных RPG, или с нахватавшимся общих идей ламером. В пользу первого, честно говоря, говорит слишком многое, особенно ссылки исключительно на Final Fantasy VIII. Впрочем, это не суть важно. Важно же следующее. Во-первых, есть такая штука: личные предпочтения. Если у кого-то игра вызывает бурю восторга, всегда найдется кто-то, кого тот же проект призовет в санузел кормить Ихтиандра. Tastes, как говорится, differ.

Грандия может в чем-то уступать другим образчикам консольных RPG, в том числе FF, но в чем-то их превосходит. Это вполне нормально. Во-вторых, критика товарища Виктора неконструктивна по той простой причине, что он не предлагает никакой реальной альтернативы на роль "Лучшего порта 2002 года". Смею сказать, что упомянутая им не менее десятка раз Final Fantasy вышла несколько раньше прошлого года. Есть кому отдать номинацию? Всерьез, а не наугад выбранной Silent Hill?

Когда обдумаете предложение вернетесь для дальнейшего обсуждения. И, наконец, в-третьих, Grandia II лучше всего подходит для знакомства с консольными ролевыми играми именно потому, что она не эталонная. Все свойственные консолкам (читай: раздражающие хардкорных писишников) черты в ней выражены в минимальном количестве, и в то же время отдельные признаки наоборот, вызывают ассоциации со стандартами PC. Видимые заранее монстры и походовый бой - это самые банальные, заметные и значимые вещи.

Так что нечего разводить тут у нас какие-то консольные антимонии. У нас не PC'шный игрок - для приставочных RPG, а приставочные RPG для хардкорного PC'шного игрока. Онли, понимаешь, и форевер.

- Иван Жилин

Бета? В ревью ее!

Quapla, дорогая редакция! Пишу вам по двум наиболее волнующим меня вопросам.

1. 24 февраля появилась долгожданная полная версия MOO3. В Нави ни слова. Ну хоть что ни будь. Нет, я понимаю что многие ожидали большего, а некоторым вообще глубоко фиолетово вышел он или нет но хоть словечко можно было бы вставить. Я не говорю о том, что в январе на рынках появилась бета версия. Хреновая, это да, но бета (Хреновое, но лето)! Beta-review чем не тема для обсуждения? Конечно Навигатор не рупор пиратства (не верите спросите Подстрешного см 8, 2000 - А.Шаповалов), но давайте будем реалистами. Тем кто Мастера ждал, бету юзали и ждали реакции журнала. Ея не было. А ведь игра неоднозначна. Многое в ней не ровно, но IMHO ждать стоило. Предвкушаю вопли любителей стратегий C&C и иже с ними по поводу Оригиской графики.

Фуфло, граф, у вас нет полигонов. Да графика, м-м-м, не блещет (Arcanum тоже не блистал. А рпгэшников это волновало? Слава богу нет.), не Гегемония, ну так берет другим. Атмосферой. Космосом! В общем нужен гайд для не приобщившихся. Как в случае с Civilization. Привлечь нужно, а то графика отпугнет. Зажрались полигонами+ Когда это в стратегиях графика стала прайм фактором? А скажу когда! В 1997 году после Total Annihilation. С приходом 3D стратегический мир катится в Ад. Сказал он, вопя от восторга при виде Hegemony. Как я необъективен+

P.S. А я был прав! Harvesters клише, обычные плохиши. Щупальца, слизь и живые корабли [плохо пахнут] - стандарт, моилюбители оригинального. А еще паразитируют на других расах. [Паразитируют другие расы? Моя плохо говорить по русску.] Боже, какая пошлость. Зато с дипломатией у них - полный жупел. Не любят глистов, безумно.

P.P.S. Хотелось бы предложить следующую формулу. При появлении новых, давно ожидаемых, игр давать писать рецензии двум авторам. Эмоции и сухая правда по одной и той же игре вот что нужно многим рецензиям. Для фанатов и вменяемых геймеров. Может так будет лучше.

Prosto ILya

Если мы знаем, что разница между бетой для прессы и финальной версией не будет велика, то с чистой совестью пишем ревью по игре (честно добавляя "на основе бета-версии"). Если есть какие-либо сомнения, то мы терпеливо ждем финальный релиз. Например, была возможность написать по бета-версии "Блицкрига". Но возник ряд серьезных вопросов к игре,

в частности были придирки к реализму, а когда мы узнали, что разработчики перекроили баланс, то сняли готовый обзор из номера.

Вопрос о написании рецензии по такому достоверному источнику информации, как украденная пиратами бета МОО3, был рассмотрен на редакционном совещании за время приблизительно равное существованию кружки холодного пива и блюда креветок (что составляет минус две секунды).

P.S. Если вы откроете раздел стратегий, то увидите, что ревью на МОО3 стоит за именами двух авторитетных и съевших не одну космическую собаку авторов. Причем обзор они написали задолго до того, как ваше письмо упало на дно редакционного почтового ящика.

- Константин Подстрешный

Продолжая тему

2. Теперь о том, что больше всего коробит вашего покорного слугу. О Freelancer (В пиратском варианте, в лучшем случае, Вольный стрелок или Фрилансер. Скорее всего будет нечто вроде Свободный пика). Я его ждал. Очень сильно. Как то раз в розовом детстве, я за один день посетил планетарий, а затем (в этот же день) посмотрел 5-ый и 6-ой эпизоды Звездных Войн. Результат не заставил себя ждать. Хрупкий детский разум не выдержал и космос (его фантастическая сторона) навсегда меня увлек. Да в космосе, утверждают ученые, ничего не видно. Ну и черт с ними. Я же вижу небуляры, яркие вспышки взрывов, глубину ледяной бесконечности!

Эпический Wing Commander, яркий Free space и гениальный X-Beyond The Frontier - стали отдушиной. Затем дышащий свободой Tachyon. И вот 2000 год - новости о Freelancer свобода и нажива. Будущее.

Моя сокурсница обожает Unreal. За номером 1. За атмосферу, музыку, и небо. И вот вышел Unreal 2. Ее реакцию описывать не буду. Скажу, только, что она была бурной. Unreal 2 умер в муках.

Рецензию в Навигаторе она приняла в штыки. 8.2! 5.0, нет 0.0 это чудо большего не заслуживает. Его так ждали, а что получилось! Да необъективно, но ведь это мнение человека ждавшего эту игру. В журнале была прохладная, верная статья в которой чувствовался самогипноз это не Unreal. Надо абстрагироваться и писать статью о другой игре. С хорошей графикой и звуком.

Получилось. Молодцом Юрий Пашолок. А может вам повезло (как и мне) и вы Unreal не особо ждали? Хорошо вам, а Фанам плохо. Я отвлекся но только чтобы сравнить. Freelancer получил 7.2. Не знаю ждал ли Андрей Шаповалов Стрелка или нет. Написал статью, сдал, забыл. У меня все хуже. Игры которую ждали нет. То есть не отсутствуют некоторые вещи, а вообще нет. Игра родилась мертвой, бездушной и мутной. Пустой. Она коротка но это самый меньший недостаток. Поймите меня правильно для большинства людей Freelancer, просто красивая и легкая леталка. Где есть злобные алиены похожие на синих глистов и прозрачные живые корабли. Ну почему, почему Джейк Логан прекрасно обходился без НЛО при этом умудряясь спасти Сикстинскую Капеллу и подкатиться к симпатичной наемнице. А также Женщина президент! Ура! Наверняка Лансер будет неплохо продаваться. Будет Add-on или даже сиквел. Почему - другой вопрос. В Digital Anvil не смогли создать историю, главного героя. Сюжет хорош, но одноразов. Зато политкорректен. Помощники героя китаянка (японка, кореянка) и негр. ХА-ХА+ Трент неэмоционален, сух. Не веселый циник Логан (Кстати Tachyon с треском провалился в США. А это значит сиквела не будет.)

Потрясает в Freelancer, без дураков последняя миссия. Огромный город вокруг солнца и+ Но и тут, правильно, облом. Йо, Трент! Будь хорошим мальчиком взорви пять генераторов, а то нам полный+ неразборчиво+!

А затем еще три+ и еще два+

Игра коротка. 20-часов - самое то. Даже счетчик времени встроен шоб не меньше 20-и. Так разработчики обещали. А то тинейджер Джек пройдя ее за 19.59, подаст в суд. Отсудит пару лимонов. Я не говорю про то, что когда начинается открытая война с Кочевниками и вас посылают в+, не угадали в организацию Order. Террористы борцы за свободу - (одно и тоже в общем) дают возможность прикупить свой весьма навороченный кораблик, вместе с пушкам, за символическую цену. Что бы казуалу полегче было, да? Кранты. Набор уровней и покупка новых сухогрузов превращается в моральный онанизм. Вне сюжетные миссии однообразны, а игра линейна как+ как Квейк, чтоб его. (Сравнение со шпалой скучное и неоргинальное). Нет даже возможности выбора стороны. Убивает строка Reward в последних сюжетных миссиях. Об чем вы пилот! Речь не о деньгах, а о спасение человечества! (Собственной задницы, популяции сусликов). Мне плевать! Я наемник! Дайте мне денег! Не на что купить новый плазмоган VII уровня. Нищий пират - это угнетаст. Зовите его Трент, просто Трент.

Дайте ему обдолбанный и вздыбленный (я ничего не напутал) мартини и возможность напоследок закусить сушеной тыквой. Его скоро забудут.

З.Ы. Многие хвалят графику Freelancer. Есть такая Игра (с большой буквы) Гегемония. Говорить больше не о чем. Главный Казуальный козырь скис. (Интересно переведутли Legions of Iron как Легионы Утюга).

З.З.Ы. В общем SIMS рулят. Рулит Unreal 2. Рулят +. Друзья! Приставки все ближе! Гроб+

навсегда ваш верный читатель
Prosto ILya



Я забираю себе Криса Робертса, а тебе оставляю хорошие продажи. По рукам?

В планетарий я так никогда и не попал, хотя много раз собирался. Однако первый фильм из серии Star Wars (имеется в виду не новая туфта, а тот, старый, настоящий - New Hope) посмотрел в десять лет и крышу тогда потерял на всю оставшуюся жизнь. Просторы Вселенной манят постоянно - за последние пять лет я играл во все космические игры, которые тянули мои компы. Могу поэтому без лишней скромности называть себя причастным к святому делу.

Насчет Freelancer. Я его ждал. Уж больно понравился мне первый Privateer. Однако в последнее время столько навыпускали откровенной халтуры, что трепета души уже почти ничего не вызывает. Один только Master of Orion 3. Но о нем - позже.

Чем дальше я погружался в Freelancer, тем хуже мне становилось. Аркада - она и в Африке аркада. Космический имитатор аркадой подменять нельзя категорически. Тем не менее, надо признать, что сделано все вполне добротно. Просто Freelancer - вещь для толпы. И это - диагноз.

Tachyon, при всех его неоспоримых достоинствах (графика, сюжет, Брюс Кемпбел) имеет один значительный недостаток - миссии. Динамических миссий нет вообще, а сюжетные далеко не всегда блещут. В качестве первого примера - миссия за корпорацию, когда надо разведать планы ученого-маньяка, производящего роботов под покровом газовой туманности. В качестве второго - бои на арене. Очень примитивно.

Насчет заключительных миссий во Freelancer вы не правы. Деньги должны платить всегда. Спасение человечества - дело хлопотное, требует расходов. Да и потом, вы сами же били себя в грудь, крича: "Я - наймит капитала!". Нужно быть последовательным.

Что касается Master of Orion 3 - читайте статью в этом номере "Навигатора", там я все сказал. Толпа его не примет. Однозначно. Он сделан не для этого поколения. Не для любителей мультиплеера и динамики. МОО3 сделан для старых, терпеливых космических тиранов, любящих душить жертву неспешно, растягивая удовольствие. Я неспешно уже недельку Галактику завоевываю. Медленно, зато приятно.

Насчет написания статьи фанатом и вменяемым геймером. Снова отсылаю вас к статье по МОО3. Там все сделано как раз так. Весь такой довольный я и вполне себе вменяемый Алаев.

Теперь о главном. Пользуясь случаем, хочу поделиться со всеми радостью. Вышел новый Mortal Kombat, и сразу в заставочном ролике солидный мужик Шанг Цунг замочил монаха Лю Канга. Как давно я об этом мечтал! А еще есть Dead or Alive Extreme Beach Volleyball... (дальнейшее словоблудие автора вырезано недрогнувшей рукой редактора).

- Андрей Шаповалов

Открытое гневное письмо от негодующего поклонника Варкрафт!

До недавнего времени мой третий "ВАРИК" ходил по рукам. Когда, наконец, мне его вернули, первым делом я решил оз-

накомиться с миссиями участников Навигаторского конкурса. Стремглав пройдя прочие миссии, запустил Beginning of Eternity.

А теперь гневная часть! Нда! Помните, к Старому Крафту прилагался мануал по истории вселенной Starcraft. Так вот, на диске третьего Военного Ремесла мануал тоже есть, и, ни за что не догадаетесь, он посвящен вселенной WarCraft. Проходя уже вторую миссию, я понял, что г-н Комзолов туда даже не заглядывал! Если бы я захотел перечислить все несоответствия, времени и сил все равно не хватило бы.

В качестве примера скажу, что при первом вторжении демонов никакого Древа Жизни не существовало. Однако обидно мне другое, что любимый журнал одобряет подобную вакханалию. Больше того, раз приз дали за Эту карту, очевидно, в редакции со вселенной Варкрафт тоже незнакомы. Могли бы, перед тем, как раздавать призы, хоть одним глазком глянуть! В статье сказано, что автор "знает и любит вселенную Варкрафта". Навряд ли!

Короче, требую объяснений!

КЛЫК

Уважаемый Клык! Смею вас заверить, что мы в редакции знаем об истории WarCraft не понаслышке и прекрасно осведомлены о том, кто такие Саргерас и Кил'Джеден, как возник Колодец Вечности, от кого родился Медив, при каких обстоятельствах погиб Гул'Дан и за что Тралл все-таки зарезал Блэкмура. Если будет желание обсудить историю мира WarCraft, мы всецело к вашим услугам - пишите, всегда приятно пообщаться с единомышленником. Что же до творения г-на Комзолова... Во всех трех частях WarCraft'a Blizzard с завидным упорством допускала одну и ту же промашку - в саму игру входила от силы одна пятая всей истории, описанной в мануале (особенно это заметно в сравнении со StarCraft'ом, где сюжетные перипетии из прилагаемой книжки были отображены в игре довольно полно). Так вот, Beginning of Eternity безупречен именно с позиции непосредственно игрового сюжета, на который г-н Комзолов, я так понимаю, и ориентировался. Конечно, можно было поступить по принципу "незнание мануала не освобождает от ответственности" и со злорадной ухмылочкой загнать BoE на последнее место... только вот это и называется русским словом "жлобство". Тем более что конкуренты нашего призера уделили сюжету на порядок меньше внимания и при любом раскладе их работы уступили бы BoE, даже если судить по всей строгости.

- Дмитрий Роммель aka Rommel

Мечты об идеале

Мы продолжаем придумывать "идеальную РПГ", где сама механика игры не позволит героям использовать чужие характеристики. Разумеется, можно просто поставить системный запрет (например, гномьим мечом могут воспользоваться только гномы) - однако, это неинтересно. Какими должны быть "антиманчкинские" параметры, чтобы играть было интересно - на этот вопрос отвечает автор следующего письма.

Вот, например, об одеждах разных "национальностей". Интересно, если от пары обидных слов у тебя падает сила воли, то какого лешего ты вообще пошел махать шашкой (ну или посохом)? Лучше бы дома сидел и примус починял... К тому же, гномья одежа на человеке (и наоборот), действительно будет смотреться забавно. Только вот над таким "клоуном" потешаться будут не только вражины, но и среднестатистические жители любой деревеньки. Так что после пяти минут игры у дяди в чужой одежке настроение будет такое, что его к берсерку можно будет приравнивать - и любой глумеж (даже просто шутка) со стороны хоть немного достойного противника приведет к его (противника) мгновенной смерти. Ну а эльф в людской кольчужке или человек какой в эльфийском плаще - разница невелика, только в ушах и разрезе глаз. К тому же, если все это правильно отображать - немногие согласятся носить короткую или наоборот большую по размеру кольчугу.

Вот. А идея насчет скуки, настроения и всего такого прочего - это правильно. Это по нашему. Даже надо чувство юмора ввести (а кто сказал, что будет легко?). И в зависимости от личных качеств и игра по разному играться будет. Ведь в компанию к остряку-самоучке не каждый маг сунется... По крайней мере на трезвую голову... Ага.

И вот так, незаметно, мы подошли к вопросу разработки такой игры. Разработчики - добрые и отважные ребята - они пойдут на такие жертвы. Точно вам говорю. Ибо деньги они любят, а как известно из законов квантовой механики (или из каких-то других) - чем сложнее работа, тем больше она стоит. Но вот издатели любят деньги гораздо больше, и разработчикам их дают мало - строго под расписку. Так что ждать нам такой игры очень долго... А жаль.

Алексей

Итак, если ввести "чувство юмора" и "чувство собственного достоинства", которое можно поколебать обидными замечаниями, то любителей щеголять в нелепых нарядах стазу станет меньше. Или, например, ввести "визуальный ценз". Человек в лохмотьях не может претендовать на беседу с принцем - его охрана не пропустит. Следовательно, игрокам придется следить за собой. Или, например - эльфы будут относиться к герою-человеку подозрительно, если найдут у него эльфийские шмотки, а если встретят гнома с эльфийским клинком - сначала пристрелят, потом будут вопросы задавать.

Зачем и почему

Нашел в Нави рекламу мороженого. Зачем? Ведь это игровой журнал! Где альтернативный нави? Зачем есть раздел Rolemancer? Ведь PC ONLY AND FOREVER! Зачем? Зачем? Зачем? (много вопросительных знаков - прим. Жанны) Почему? Ответьте!

С уважением DeltaDead

Читатель - читателю

Привет. Меня зовут Настя, мне (еще, уже?) 15 лет и я хочу найти друзей по переписке. Мои интересы: Навигатор, литература, фентези, жизнь. Жду с нетерпением. Адрес: 127287, Москва, Петровско-Разумовский пр-д, д.25, к.1, кв.81. Моисеевой Анастасии.

Привет вам. Кто любит игры (вроде Q3, WCIII, Morrowind), кодинг, MtG и хороший РОК пишите сюда. Ответ 100%, тем кто по каким-то причинам не любит - тоже 100. Мыло: sunduk2003@mail.ru. Адрес: ЯНАО, г.Новый Уренгой, д 7/2, кв 50, Shark.

Привет, народ! Кто знает, как запускать старые игры под XP, мылить на aav21@yandex.ru (из России) или toxicgames13@mail.zp.ua (из Украины). Заранее thank you!

Дорогие коллеги (в смысле геймеры) из стран СНГ, пишите в раздел почты, откуда вы и сколько вы знаете людей, которые будут покупать НИМ, если он будет издаваться у вас в стране. Если нас соберется много, то рассылка НИМ'а может оказаться экономически выгодной (может я и ошибаюсь). Scout[VUA]

Мы в Хабаровске создаем новый бесплатный хоккейный менеджер, аналог Eastside Hockey Manager, но для его создания нам необходима помощь народа. Моя просьба - напишите о нас мелкую новость или просто поместите письмо в журнал. Сергей Иншин

Меня зовут Петр, а занимаюсь я разработкой игр. Недавно я закончил очередную игру - Mechanical Animals. Это аркада, что-то вроде волейбола, только вместо мяча - бомба. Может быть игра Вас заинтересует - тогда заходите ко мне на сайт: http://www.reuniongalaxy.tk в раздел RMC games. Мой e-mail: reunion@mail.ru.

Интересно, а употребляет ли уважаемый DeltaDead мороженое? Или он ни в коем случае не может относить себя к целевой аудитории данного продукта? Ну а если серьезно, то почему бы и нет - реклама позволяет нам увеличить качество журнала (дополнить его дисками, DVD, всерьез потолстеть), сохраняя прежнюю цену. А ставить или не ставить конкретную страничку - это решают рекламодатели, совместно с нашими редакторами. Если информация рекламного блока как-то может заинтересовать наших читателей, мы его ставим. Так что приятного аппетита - будем надеяться, что мороженое данной марки вам понравилось.

Теперь о грустном - альтернативный Нави приказал долго жить. Умер сам собою. В первую очередь из-за того, что делался энтузиастами. Видно, энтузиазм иссяк. Да и качество материалов в последнее время снизилось.

Раздел Rolemancer есть затем, что больше половины читателей Нави с удовольствием знакомятся и с настольными играми. Наш журнал всегда отличался энциклопедичностью, потому мы и стараемся поддерживать репутацию, знакомя наших читателей со всем интересным, что есть в игровой индустрии. Прежде всего, стараемся писать про ролевые системы непосредственно связанные с компьютерными играми. Тем более, что это не постоянный раздел журнала, а на диске он занимает совсем мало места.

Нужны ли характеристики?

По-моему главный корень манчкизма - это возможность совершенствовать свои атрибуты от 0 до плюс бесконечности. Яркий пример - это когда ваш герой должен аккуратно делать засады на самого распоследнего гоблина и сохранятся каждый раз, а потом он сможет идти на этих гоблинов хоть в плавках, ложа всех одним ударом кулака.

Не сочтите, что я совсем против манчкизма, я против ярого манчкизма, постоянной качке-перепрокачке, я за отыгрыш роли, но не как в BG II, где делать дуал-класс могут только люди и точка... Сказали бы, например это: "лишь короткоживущие люди решают бросать одно дело и начинать другое, а менталитет Старших Рас не позволяет им совершать подобное..."

Поэтому единственный способ борьбы с манчкизмом: это не только устранение всех характеристик, но для этого нужно сделать так, что бы мастерство махания мечом вашего героя зависело от мастерства ваших ударов по клавишам клавиатуры или иному средства управления и конечно, никаких HP/MP/SP и т.д....

Kamenev Alexander

Все это, конечно, хорошо и правильно, но если хочется посоревноваться в мастерстве ударов по клавишам, зачем играть в ролевые игры? Да и без наращивания характеристик пропадает одна из самый интересных составляющих RPG - развитие персонажа. Что ни говори, а ловчее тыкать на кнопки игрок через день игры не сумеет, а вот персонаж за это время может далеко уйти. Так что характеристики необходимо оставить, это не подлежит обсуждению (так как основа жанра). Теперь вернемся к объяснению необходимости тех или иных действий внутренними игровыми канонами. Почему разработчики не утруждают себя этим, а предпочитают поставить запрет? Вероятно, это просто не приходит в голову - ведь пока мы не подняли тему на страницах почты, многие и не рассматривали подобные моменты, как мешающие отыгрышу? Может, мы сами должны в своих пожеланиях делать упор на том, чтобы каждый игровой элемент был объяснен во вселенной? И тогда для разработчиков станет делом чести создание мира, полностью ориентированного на отыгрыш, а не на голые характеристики.

Ну что ж, пришла пора на сегодня сворачивать обсуждение. Я с вами заранее прощаюсь до следующего почтового выпуска.

Письма перебирала
Жанна Давыдова
Jgran@navigator.ru
ICQ: 2244559

Настоящая немецкая марка!



Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?
Современный - по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.
Верно?
А ведь **это вполне реально!**
Мониторы с торговой маркой **"Скотт"** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности TCO-95, TCO-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.
И все это за весьма и весьма невысокую цену!
Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества. Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,
монитор Scott - просто находка.
Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии);
факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:
Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00; **Москва (095):** Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефея 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681



http://www.rus.ru